「pop'n music 20」稼働記念特集!

平成23年12月27日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第2号 通巻141号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

# ARCADIA

enterbrain
2012
February
No.141
定価
980yen




特集1

◎20歳の記念に特別企画満載で大特集!
## 『pop'n music 20 fantasia』メモリアルポップンパーティー♪

◎総勢八名のクリエイターが集合!
開発スタッフインタビュー

◎アーケードシリーズの歴史を振り返る!
The history of pop'n music

◎歴代のサウンドディレクターが大集合!
歴代サウンドディレクターメモリアル座談会

◎今月もあの人気コンポーザーが登場!
BEAT MAXIMUM

◎DJ YOSHITAKA & kors kインタビュー
『REFLEC BEAT limelight』

◎BEMANIシリーズのチャンピオンたちの勇士を見よ!
『KONAMI Arcade Championship』

新作

◎知識を身に着けエネミーを撃破せよ!
スティールクロニクル

◎全キャラの必殺技を公開!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

◎極限進化はさらに加速する!!
機動戦士ガンダムEXTREAM VS. FULL BOOST

◎[Xbox360]体感格闘ゲーム!? 体一つで闘い抜け!
パワーアップヒーローズ

◎ほんわかまったり ほのぼのまんが
えすえぬ家の人々

◎神坂公平先生の 小夜ちゃん☆
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

◎三国志×萌えな 4コマまんが
恋姫☆ようちえん 4コマ

◎プロゲーマーが 答える勝利の術
ウメハラコラム

攻略

◎初心者から現役までバッチリフォロー!
鉄拳タッグトーナメント2

◎新キャラ久寿川ささらを徹底攻略!
AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

◎家庭用発売記念のスペシャル特集!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver1.11

◎新バージョン情報満載!
LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~

◎レアカード全ての使用感を掲載!!
WCCF IC 2010-2011

◎「阿修羅への道」を制した五人の阿修羅に迫る!
戦国大戦—1570 魔王上洛す—

特集2

◎猛者も、これから始める人も! あらゆるプレイヤーに向けた総力特集
## SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012 勝つための秘術! 起の巻

◎Ver.2012の要注目キャラ、闘い方を伝授!
編集部キャラクター対戦攻略 ~壱~

◎ビギナー大歓迎! イチから教えます!
これから始める!『スパIV AE』教習所!

# No.141
# 2012 FEBRUARY

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)




## ゲームタイトル(50音順)



## 連載・読み物(掲載順)





※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

**特集1** ついにシリーズ20作目が稼動!

# ポップンミュージック20 ファンタジア



えすえぬ家の人々 出張版 by Ika

強打




**特集2** 稼動したばかりの新作ゲームが盛りだくさん!



## PRESENT賞品

**応募締切**
**2012年1月30日(月)当日消印有効**


4


5


16


12

1 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND (PSVita・PS3・Xbox 360)(アークシステムワークス提供) 各1名
2 ぷらちなたんと一緒に添い寝セットぺr♡(アークシステムワークス提供) 1名
3 ブレイブルーハッピーセットうぃんたぁ (アークシステムワークス提供) 1名
4 神坂公平先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
5 リミテッドデッキケース(ハネムーン)(スクウェア・エニックス提供) 2名
6 リミテッドデッキケース(バーサーカー戦記)(スクウェア・エニックス提供) 2名
7 リミテッドデッキケース(紅蓮の国)(スクウェア・エニックス提供) 2名
8 リミテッドデッキケース(ライブハウス)(スクウェア・エニックス提供) 2名
9 リミテッドデッキケース(風神雷神図)(スクウェア・エニックス提供) 2名
10 BLAZBLUE IN L.A. VOCAL EDITION (ティームエンタテインメント提供)3名
11 ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド クリーニングクロス(3枚セット)(エクサー提供) 3名
12 #01 Original Collection 恋色病棟 初音ミク (ホビーストック提供) 1名
13 #02 Original Collection まるくなる 初音ミク (ホビーストック提供) 1名
14 #03 Original Collection LOL -lots of laugh- 初音ミク (ホビーストック提供) 1名
15 歴代サウンドディレクターサイン入りpop'n music SUPER BEST BOX(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
16 歴代サウンドディレクターサイン入りpop'n music 20 fantasia店頭ポスター(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
17 開発チーム9名サイン入りpop'n music 20 fantasia店頭ポスター(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
18 pop'n music portable 2(PSP)(コナミデジタルエンタテイメント提供)3名
19 ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルエコバック第2弾 (タイトー提供) 2名
20 ニンテンドー3DS(編集部提供)2名 ※色は選べません。
21 特製図書カード(編集部提供) 10名 ※絵柄は時期によって変わります。

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

**PRIVACY POLICY**
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

# The history of pop'n music

ポップンシリーズもついに記念すべき20作目が稼働！今月はそれを記念した巻頭特集でポップンワールドを大特集！ まずは長い道のりを歩んできたポップンシリーズの歴史をタイトルロゴと新たに描き下ろされたミミ、ニャミと一緒に追いかけてみよう♪

## スタート

『ポップン』アーケードシリーズの歩みを見ていこう！

ポップンミュージック
（1998年9月稼動）

ポップンミュージック2
（1999年3月稼動）

ポップンステージ
（1999年9月稼動）

ポップンミュージック3
（1999年9月稼動）

## pop'n music アーティスト大集合！

2002年3月にポップンシリーズ初のライブイベントが日本青年館で開催された。この時はパーキッツやSanaさんなどが出演して楽曲を披露。ゲームやCDとは違う迫力ある生演奏や生歌に、感動したファンも多かったのではないだろうか。その後、2002年8月に東京厚生年金会館、2003年3月に東京国際フォーラムと回を重ねるごとに会場が大きくなり、ついには2004年5月にあのNHKホールでライブを開催。ポップンの歴史の中でも、このライブイベントはとても貴重で大きな出来事になった。もしかしたら、今ここを見ているポップンファンの中には、これらのライブに参加した人も居るのでは？



### 当時プレーヤー　TAMA

私は当時プレーヤーだったんですが、キャッチコピーだった"全曲ドカンと大復活"にふさわしく、『ポップン1』から『4』までの楽曲が大量に入っていてびっくりしましたね。あと、忘れてはならないのが店内対戦機能です。筐体二台での対戦でしたが、音楽ゲームで対戦というのが珍しかったのでよくプレイしてました。

ポップンミュージック4
（2000年3月稼動）

ポップンミュージック5
（2000年11月稼動）

ポップンミュージック アニメロ2号
（2000年9月稼動）

ポップンミュージック アニメロ
（2000年3月稼動）

ポップンミュージック10
（2003年8月稼動）

ポップンミュージック6
（2001年5月稼動）

ポップンミュージック7
（2001年11月稼動）

ポップンミュージック8
（2002年5月稼動）

### コメント：デザイナー　shio

再び新基板が登場！ 1～9カテゴリが並ぶさまは圧巻でした～。今では当たり前なe-AMUSEMENTネット回線を使ったサービスもここからです。カードで個人のプレイ履歴が保存できるようになって遊び方が一気に広がりましたね。ee'MALLとの連動で曲が増えるシステムは時代を先取りしてました。

ポップンミュージック9
（2002年12月稼動）



# メモリアルポップンパーティー♪



ポップンミュージック11
（2004年3月稼動）

**コメント：サブディレクター　TAMA**

初めてサブタイトルが付くようになったバージョンですよね。ネット対戦もいろはが初。エキサイトやサドゥンなど極悪オジャマがネット対戦を蹂躙してました。ポップン秘伝忍法帖なんて店舗対抗イベントもありましたよ。に・ん・じゃ！　に・ん・じゃ！　に〜ん〜じゃ！　にんじゃ！〜卍　カッ‼

ポップンミュージック12 いろは
（2004年12月稼動）



ポップンミュージック13 カーニバル
（2005年9月稼動）



ポップンミュージック14 フィーバー！
（2006年5月稼動）



## 春だ！ pop'n music わくわくポップン文化祭

2007年2月にラフォーレミュージアム原宿で開催されたイベント『春だ！pop'n music わくわくポップン文化祭』は、会場内に設置したいろいろなコーナーを参加者が自由に見て回れるイベント。参加型のクイズ大会やゲーム大会を始め、占いや記念撮影、さらにはネイルや携帯アートコーナーといったポップンらしいバラエティに富んだコーナーがあり、メインステージではポップンスタッフが入れ代わり立ち代わり登場してのトークショーも行なわれた。また、別会場では同時にアーティストのライブイベントも開催され、まさに文化祭といえるイベントとなった。



ポップンミュージック16 パーティー♪
（2008年3月稼動）



ポップンミュージック15 アドベンチャー
（2007年4月稼動）



ポップンミュージック17 ザ・ムービー
（2009年3月稼動）



ポップンミュージック18 せんごく列伝
（2010年1月稼動）

**コメント：プログラマー　まめしば**

ワイド液晶、ポップンミュージックカード、PASELI、タウンモードと、とにかくいろんなことに挑戦したバージョンです。まさにポップン新時代！　中でもタウンモードは大ボリュームでとにかく大変でしたが、街をカスタマイズしたり、過去のキャラクターや楽曲にも注目できて、新しい遊び方ができたかなと思います。

ポップンミュージック19 チューンストリート
（2010年12月稼動）



## ポップン1〜20 新規ミミ・ニャミイラスト

『pop'n music SUPER BEST BOX』用にミミとニャミのイラストを描き下ろしました。素敵なデザイナーさんにお願いしてポップでクールなまさにポップン！というグッズに仕上がってます。ポップンはたくさんキャラクターが居るのでだれを描こうか悩んだのですが、やはりここはミミニャミだろ、ということに。BOXに入るCDの枚数がちょうど20枚だったので、1〜20までの歴代衣装をちっひと半分こして楽しく懐かしくなりつつ描きました。ぜひご覧ください。（shio）





**コメント：ディレクター　masaru**

ポップンミュージックのスピンオフ作品。キャラクタービジュアルを一新して登場しました。使うボタンは4個なので、だれでも気軽に音楽ゲームを楽しむことができます。同じキャラクターでプレイを続けるとTOKIMEKI METERがアップ！親密度が上がると、キャラクターの私生活をのぞける要素もありました。

ハロー！ポップンミュージック
（2011年3月稼働）

さらに広がるポップンワールドを楽しもう♪

# アーケード20作品目記念スペシャルパーティー開幕♪










pop'n music 20 fantasia
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中（12月7日）
■使用基板：—

**20作品目を迎えてもポップンシリーズの進化は止まらない！　より快適になったゲームシステムや新要素をチェックしよう!!**

## 記念すべきテーマは「幻想」。ファンタジーな世界を旅しよう！

初代稼働から13年がたち、多くのファンに支えられた『pop'n music』シリーズ。その20作品目を記念したタイトル『pop'n music 20 fantasia』は「幻想」をテーマとし、ちょっぴりシックなファンタジーを演出した世界観が特徴だ。今作はゲーム性をはじめ、イベント企画などもさまざまな変更が加えられている。シリーズのファンはもちろん、未経験者でも入りやすいBEMANIタイトルなので、ぜひとも20作品の節目を迎えた『pop'n music』シリーズを体験してみよう！



ファンタジーな世界の案内役を演じるミミ、ニャミの衣装はフォーマルな格好で、いつもよりオシャレな印象。かわいく仕上がったので担当したデザイナーもお気に入りとのこと。



上から降ってくるアイコン「ポップ君」が画面下の判定ラインまできたらボタンをたたくシンプルなゲーム性。また、楽曲プレイ中のキャラクターによるアニメーションも本作の魅力の一つだ。

## ポップンライフをより快適に！　変更されたゲーム性や新要素を紹介！

### プレイモードの選択がシンプルに

前作までプレイモードにあった、超CHALLENGEモードやNET対戦モードがNORMALモードにすべて集約され、初心者向けに製作されたENJOYモードはEASYモードに変更された。ゲーム性とモードが分かりやすく区別されたので、初心者でも悩むことは少なくなるはず。初めてのプレイヤーはまず、EASYモードでゲームに慣れてからNORMALモードを選択するのがオススメだ。



EASYモードでは楽曲の難度が低く設定されているので安心してプレイできるぞ。

### より身近になったNET対戦

今作からネットワーク対戦がNORMALモードで遊べるようになった。また、マッチング方法も大きく変わり、ステージごとに自分で楽曲を選択して対戦者を募集したり、対戦カテゴリーで対戦待ちをしているプレイヤーに挑むことができる。オジャマのあり、無しも選択できるぞ。もちろん、NET対戦をしない選択肢もあるので、一人で練習をしたいときも安心だ。



おなじみのNET対戦は今作から最大六人で対戦することが可能になった！

### プレイ後にアイテムをゲット

ゲームプレイ終了時に、その内容に応じてミミがマップを散策してアイテムを見つけてくれる。アイテムは楽曲やファンタジアパスポートに使用できるカスタマイズパーツなどがあるぞ。プレイしたステージ数に応じて移動する距離が長くなるので、積極的にEXTRA STAGEを狙っていこう。クリアできなかったステージは移動距離が短くなるので注意が必要だ。



途中でゲームオーバーになると移動する距離は大幅に下がる。全曲クリアを目指そう。

## プレーマップで状況確認

プレーマップは楽曲中に流れてくるポップ君の密度が測れる便利な機能。グレーになっているのがまだ押していないポップ君で、押したポップ君は判定によってピンク、黄色、赤色、青色に色分けされる。ゲージが長いほどポップ君の降る量が多くなるので、難しい個所を覚えたり、自分が今楽曲のどの辺りを演奏しているかを確認するのに最適だ。ぜひ活用していこう！



プレーマップを使えば、ミスした箇所が一目りょう然。苦手な楽曲練習にもってこいだ。

## ボタンレートで苦手を克服

ボタンごとのスコアを算出してくれるボタンレート機能は、楽曲終了時に一番スコアが高いボタンと低いボタンを教えてくれる。どの箇所が正確に押せていないか簡単に分かるので、日ごろからスコアアタックを意識しているプレイヤーには特にオススメ。これと左記に書いたプレーマップを組み合わせて、苦手な譜面の個所やボタンの位置を見つければ、上達に向けての課題も見つけやすいはずだ。



NET対戦で勝利するにはスコア力は必須。この機能を使ってスコアタのコツをつかもう。

## ポプLOGで友達のプレイを確認

選曲画面中の右部に表示されるポプLOGはポプともに起こった出来事を細かく説明してくれる機能だ。楽曲をクリアしたりスコアを更新したときや、ファンタジアパスポートのパーツを獲得した後など、何かしらの情報があれば、随時更新されるぞ。ポプともと互いの情報を共有しあえば、モチベーションが上がることは間違い無し！　みんなでポプLOGを埋めて盛り上げちゃおう。



遠く離れたポプとももポプLOGを見れば、距離感はグッと縮まるはずだ。

## ファンタジアパスポートでポプともの輪を広げよう！

ファンタジアパスポートはカスタマイズできるポップン専用の名刺。ここではBEMANIシリーズでも定番の称号をはじめ、フレーム、シールやコメントなどが自分好みにカスタマイズできる。パーツはゲーム中のさまざまな場面で獲得でき、完成したものはNET対戦でマッチングした相手に見てもらったり、全国のプレイヤーと交換することが可能だぞ。



パスポートはカード認証後に右黄ボタンを押すと筐体内でカスタマイズができる。



e-AMUSEMENT GATEなら制限時間が無いので、じっくりカスタマイズできる。

## もちろん新曲＆新キャラクターも登場！

気になる新曲ももちろん盛りだくさん。20作品を記念した豪華なメンバーが勢ぞろいだ。コナミオリジナル楽曲は、Sota Fujimoriをはじめ、村井聖夜などおなじみのコンポーザーが楽曲を提供。数々のVGMを生んだ作曲家KOHTAがシューティングゲーム「FALSION」の楽曲を現代風にアツくアレンジ。また、萌え系ソングユニットで有名なあべにゅうぷろじぇくともポップンシリーズに参戦しているぞ。右記は今作で登場するキャラクターのイラストを掲載。後述に掲載されている開発者インタビューで発表される企画で重要な資料になるかも？




| ジャンル | 曲名 | アーティスト | 曲コメ | 担当キャラ |
|---|---|---|---|---|
| A.I.ダークネス | DOES NOT COMPUTE | フレディ波多江とエレハモニカ feat. ALT | 「コンピュータウイルスZIZZガ現レタ！　ALTノ歌声、大ピンチデスヨ!?」 | アルト |
| アフロパーカッションパーティー | Earth Beat | CAPACITY GATE | アフレル　リズム　チキュウノ　コドウ。オドレ　オドレ　アサマデ　オドレ。 | ニャンガ |
| ウルトラ 90's | ノー! ノー! Way | ApachE | 右でも左でもどっちだってかまわないさ！　輝いていた90年代に愛をこめて！ | バウンティ |
| くりむ童話 | いきもの失格 | あさきのくりむ童話 | こりゃあ1本とられたネ!! | にんじん |
| エピックトランス | EPIC | Sota Fujimori | スピード感と哀愁があふれるサイバーなトランス！　透明感のあるヴォコーダーヴォイスに酔いしれる。 | シーノイド |
| ファルシオン | THE FIRST SPACE FIGHT from FALSION | コナミ矩形波倶楽部 Remix KOHTA | シューティングゲーム「FALSION」から名曲をアレンジ！　アツいビートロックを奏でろッ！ | ショルキー |
| 胸キュン☆マーブル | ぶきように恋してる | 達見 恵 featured by 佐野 宏晃 | この切ない気持ちはマーブル模様。いつか叶う事を夢見て……！ | リカ |
| ブラックフュージョン | JiGSaW! | 岡素世 | エッジの利いたギターとシンセサイザーのハーモニー！　ちょっとオトナなフュージョンをどうぞ。 | エドワード |
| 理系ポップ | 恋はどう？モロ◎波動OK☆方程式！！ | あべにゅうぷろじぇくと feat.佐倉紗織 produced by ave;new | キュートでキュンな波動に乗ってfλの速さで駆け抜けろッ☆ | ルート@ドー研 |
| ラウンドポップ | ゼロ・グラビティ | 北川勝利(ROUND TABLE)＆ acane_madder | とんで、まわって、ねころんで。その回転の先に、キミは何を見る？ | レオくん |
| アーバンロック | life goes on | ヨツヤタカヒロ. | 大人な風に吹かれてるクールなファンクロック。今日がダメでも明日はやってくるんだぜ。 | ミスターKK |
| プログレッシブリール | Tradria | 光田康典 | 古来より伝わる伝統の舞。5/8拍子を乗り切れば聖霊の力を得ることができようぞ。 | アーク |
| ファッシネイション | 朧 | HHH×MM×ST | 今宵迷い、月影が朧げに照らし出す貴方の姿。刹那に切なき道しるべ……。 | モイモイ |
| エレクトロスウィング | Broadway Diva | ROMANTIC PRODUCTION feat.akino | ピアノとブレイクビーツ、そして歌姫が織りなすファンタジックなミュージカルへようこそ！ | シェリー |
| ファンタジーテック | 双子のフェレット | 742 | 追いかけるフレーズはまるで駆け回る小動物のよう。楽しいアトラクションが思い浮かぶね！ | ディーノ |
| マジカルヒロイン | ラブ☆ゲッター～ピュアクルvリップ～ | sei☆shin feat.MAI | いますぐヒロインに変身しちゃいそうなアイドルポップス！　キュートなヴォイスにキュンキュンだよ☆ | ピュアクル♥リップ |
| コネクト | コネクト | ♪♪♪♪♪ | ボクと契約してこの曲を遊んでよ！　衝撃のあの曲が登場だよ！ | ニャミ |
| Everyday、カチューシャ | Everyday、カチューシャ | ♪♪♪♪♪ | もしもポップンにこの曲が登場したら……。踊る48人がとっても印象的♪ | リエ♥ちゃん |
| CORE PRIDE | CORE PRIDE | ♪♪♪♪♪ | 魔を焼き祓い運命を切り裂くプライドを胸にこの曲が登場だよ！ | MZD |
| 女々しくて | 女々しくて | ゴールデンボンバー | 話題のこの曲で、まさかのご本人登場!!　眠たくたって、女々しくてたって、オトコなんだぜ！ | ロミ夫 |
| God only knows 第三幕 | God only knows　第三幕 | ♪♪♪♪♪ | このセカイの神になる…のか!?　ポップンの世界にもこの曲が登場だよ！ | ミシェル |

# 『ポップン20』サウンドのキーマン二人に直撃！

# PON × wac インタビュー




## 記念すべき20作目のテーマは"ファンタジー" 新規アーティストやコラボレーションも注目！

――ついに稼働が開始した『pop'n music 20 fantasia』ですが、そのサウンドコンセプトはどのようなものなのでしょうか？

**wac** 今回はもうPON君にほぼ任せているので、これはPON君からどうぞ。

**PON** そうですね。今回はファンタジーということで、そこから考えられる楽曲を皆さんにお願いして作っていただきました。後、これはコンセプトというわけではないのですが、コラボレーション楽曲を多く収録しています。代表的なところだとあさきさんとくりむさんや僕と96さんですね。僕と96さんに関しては、アパッチという名義で楽曲を作りました。そのほかにも、今はまだ言えませんがコラボレーション楽曲が多く収録されていて、まさにお祭りという感じです。20作目という節目にピッタリな楽曲が集まっています。

――今回はPONさんがメインでディレクションをしているということですが、コンセプトはPONさんがお一人で決めた後、wacさんにお話されたのですか？

**PON** ファンタジーというコンセプトについては、僕とwacさんの二人で話して決めています。

**wac** ファンタジーな要素はある程度必要だけど、全部ファンタジーにするわけにもいかないっていうことは話してました。この辺りはいつもの通りの感じですね。だからファンタジーっていうコンセプトとは少し離れているような楽曲については、わりとPONの色が出ているんじゃないかなと思います。PONが「こういう楽曲を入れたいんです」って提案して、それを二人で話し合った上で、いいと思ったものを入れていった感じなので。

**PON** コンセプトに沿っている楽曲も、ストレートなファンタジーだけじゃなく、ワンダーランドみたいな要素も多分に含まれています。

**wac** 何をもってファンタジーとするかというのは結構難しい部分もあります。幻想的という意味としてとらえれば、SFだってファンタジーの一つだと思いますし。楽曲でいえば、例えばSotaさんのトランスも広義の意味ではファンタジーかもしれませんし、今回コラボしているあさきとくりむさんもどちらかといえば西洋的なファンタジーよりは和的な部分もあったりとか、西洋的なファンタジーよりは和的な部分もあったりとか。さらに、寓話とか昭和初期とか児童書的な感じも、ある意味のファンタジーなのかもしれないですし。そういった感じで、ファンタジーの解釈を変えることで楽曲の色を付けていった感じはありますね。

―― PONさんとしては初のメインディレクションとなるわけですが、制作課程でどの程度wacさんに相談されたのでしょうか？

**PON** 相談という意味では、サウンドコンセプトについてももちろんそうですが、収録するサウンドに関しても、楽曲のリストを見ていただき、そこでOKだったものは制作に渡して、OKが出なかったものについてはその場で再考していくという感じでしたね。

――収録楽曲に関して、今作でも新規アーティストが参加されていますが、その方々を選んだ理由について教えてください。

**PON** 新規アーティストですと、まずROUND TABLEの北川勝利さんをwacさんに紹介していただきました。

**wac** これは僕の繋がりからなんですが、前回ROUND TABLEの伊藤利恵子さんをDJ Simonの楽曲でボーカルとして起用させていただきました。知り合ったきっかけはDJ Simonからの紹介だったんですけど、話しているうちに、伊藤さんが歌いたいということだったので、それならぜひDJ Simonの楽曲を歌ってくださいとお願いしたんです。それで出来たのがテガミンベース（「The post-girl in a hat.」）なんです。その流れで、じゃあ次は北川さんに楽曲から作ってもらおうと思ったんです。北川さんの楽曲は前からポップンとすごく相性がいいだろうと考えていて、それをPONに話したら、PONが乗り気でぜひ入れたいですということだったので紹介しました。

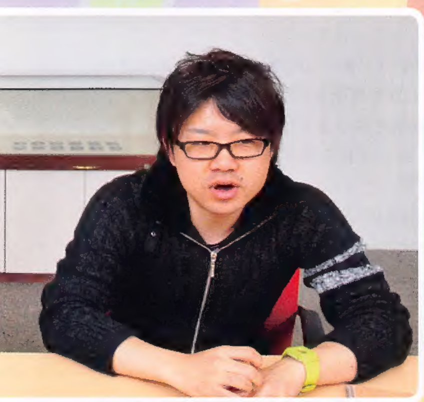
**PON** とてもさわやかな楽曲になっていて、今作のオーソドックスな"ポップンぽい感じ"という雰囲気を出してくれてますね。

**wac** "一曲は欲しいよね"というジャンルを北川さんにやってもらった感じですね。



PON　そのほかでは光田康典さんですね。『クロノトリガー』をはじめとしたファンタジー系の音楽を得意とする方で、元スクウェアの方です。
wac　PONが大好きなんだよね。
PON　僕はRPGが大好きなので、前からお会いしたいと思っていました。
wac　光田さんについては、ぶっちゃけて言うと『ポップン18』くらいからお願いしたいという話をしていたんですが、何しろお忙しい方で全然スケジュールが空かなくて。今回ようやくすき間ができたというご連絡をいただき、念願かなって楽曲を収録することができました。今回は光田さんもそうですけど、ゲーム音楽界隈の方、KOHTAさんであったりとか岡さんであったりとか、そういう方々に楽曲をお願いすることができました。
PON　あとはヨツヤタカヒロ.さんがいらっしゃいますね。
wac　前回「ハマナスの花」のカバーを歌っていただいた方なんですが、今回キャラクターでMr.KKが欲しいよねって話をしたのがきっかけです。Mr.KKって5の倍数のシリーズで毎回楽曲が入っていて、さらに10の倍数のシリーズでは歌モノを担当しているっていうのが今までの流れなんです。なので、この流れでいくと今回も歌モノを入れたいと思い、合いそうな方を探していたら、ヨツヤさんはピッタリなんじゃないかと思いお話させていただきました。
PON　Mr.KKのイメージにピッタリと合ったシブかっこいい楽曲を作っていただきました。
wac　今作もなかなかバラエティに富んだ楽曲がそろっていますね。
——その流れで、お二人の新規の楽曲についてお聞かせください。
PON　僕は前作に引き続きシステム楽曲を担当してます。新曲については先程挙げた96さんとのコラボ楽曲ですね。
wac　僕はまだ無いんだよね。
PON　wacさんは楽曲を新規で作るというよりは、企画に連動した楽曲を作ったりすることが多いですよね。
wac　そういう意味では僕らは一番融通が利く立ち位置なんだよね。企画担当みたいな。だから現状は出ていなかったり作っていなかったりという。
PON　企画というと、キャラクター募集企画に連動した「疾風（ハヤテ）」という楽曲を僕が担当しました。かなりの数の応募がきていて、僕もイラストを見せていただいたのですが、すごいパワーをもらったというか、うれしさが込み上げてきたというか、そういう気持ちを感じました。応募してくださった皆さん本当にありがとうございました。
——そうやって送られてきたものを見ると、ファンの方が応援してくれているっていうのが分かりますよね。
PON　僕はこういった企画が初めてだったのでうれしいですね。僕は『ポップン16』から参加していますが、そのときはこういった企画には絡んでない見習いの時期だったので、それから考えると何かこう実ったような感じです。
wac　初めてということであれば、僕は今回ポップンにかかわってから初めてこの楽曲をここに置くとかっていうことをしなかったんですよ。
PON　今回は僕が決めましたからね。
wac　大体把握してるけど、把握してない部分もある。だからそういう意味では、今作は僕も楽しみですよ。どうやって楽曲が出てきたりするのか。
PON　じゃあぜひプレイして出してくださいよ（笑）。
wac　自分で出しますか。
——さて、今までのお話も含めて、今作の見どころはどこでしょう？
PON　本作では、ファンタジー風のテーマに沿った楽曲がすごくたくさん用意されていますが、稼働直後のデフォルト楽曲ではそこまで感じられないかもしれません。でも、イベントであったりとか楽曲解禁であったりとか、そういう課程を経てどんどんテーマを深く楽しんでいただけると思います。見方によってはその課程をファンタジーとして、物語として楽しんでいただけたらと思います。また、コラボ楽曲については、この二人ですか!? という出現したときの驚きも楽曲と一緒に楽しんでいただければと思います。イベントは、先だってキャラクターイラストやお祝いイラストなどがありますが、そういうものに関連して、オフラインイベントが無いわけない。という部分を楽しみにしていてください。皆さんが参加できるような企画が今後も出てくると思いますので、そういった企画には積極的に参加して、ぜひ思い出を作っていただければうれしいですね。
——それでは、ファンの方に一言ずつお願いします。
wac　コンセプトの段階から『ポップン20』に立ち会ってはいますが、完成の段階を割とPONに任せた部分があるのであまりよく分かってないところも多いんです。でも、さらりと見た感じで言うと、ちゃんとポップンに仕上がっているなっていう印象は強く受けました。その中でやっぱりPONの色が出ていて面白いとも感じています。ポップンも20作目で大人になったという意味で言えば、PON君もポップンのディレクターとして成人したなと。まあそんなお祝いなので、みなさんでワイワイ楽しんでくれればと思います。僕も楽しみます。
PON　『ポップン20』はまだ始まったばかりで、今後企画と絡めていくことで『ポップン20』という作品は出来上がっていきます。みんなで作っていく『ポップン20』、ぜひ楽しんでください！





# ポップンスタッフがあらわれた!

# pop'n music 20 fantasia 開発スタッフインタビュー+(プラス)

## インタビュー みんなで作るポップンを目指しました。

――今作でめでたく20作品を迎えた『pop'n music』シリーズですが、テーマやコンセプトはいかにして決めたのでしょうか。

**TAMA**　20作品目を記念した作品なので、変化球は投げなくていいのかなと思い『pop'n music』の持つポップでちょっとファンタジーな絵柄を出す方向性で、素直に作ろうと決めました。前回は街だったので、今回はシックな部分を盛り上げていこうと、みんなに意見をもらい制作を進めていきました。

**masaru**　ファンタジーは毎回、新作のテーマの候補に上がるんだけど決定には至らないんですよ。けれど、今回は20という節目もあり、直球勝負でいこうと話した後にあっさり決まった気がします。



**TAMA**
『pop'n music 5』ではプログラマーを務め、現在はサブディレクターを担当する、開発のまとめ役。

**ちっひ**　20を記念した作品を作ろうという意気込みがある半面、10周年を記念して制作した『pop'n music 16 PARTY』と印象が被らないように気をつけるのが大変でした。

**TAMA**　ファンタジーといっても、王道ものからダークファンタジーなどいろいろあるので、どれをメインにするかで悩みましたね。

**shio**　男性スタッフは剣と魔法を使ってレベルアップしていく感じのものを考えていて、私はシンデレラとかおとぎ話を想像していたので、チーム全体の意見をすり合わせるのに時間がかかりました。

**ちっひ**　あとは、今回のテーマですと、ミミ・ニャミがファンタジーの世界観を案内する役にするか、それともミミ・ニャミたちがスライムを倒す役になるのか、立ち位置の部分を決めるところで時間がかかりました。

――意見の統一を取るためには、サンプルを提示して全員で決める会議などを開くのでしょうか？

**eimy**　単語だけだと曖昧な部分があるから、ミミ・ニャミの服やシステムデザインの基本、タイトルロゴは最初に決めて、全員のデザインに対する方向性の統一を取ってから開発スタートします。



**shio**
『pop'n music 2』と5以降のデザインを担当。『beatmania』シリーズにかかわっていた時期もある。

**TAMA**　ポップンチームの最近の恒例行事はオーツの恥ずかしがり度チェックだよね。

**eimy**　可愛過ぎないかチェックですね。

**masaru**　男の子にも女の子にも遊んでほしいゲームなので、どっちかに印象が偏ってしまうと遊びづらくなるのかなと思い、男の子チームを代表してオーツさんにプレイしてて恥ずかしくないかをチェックしてもらっています。

**ちっひ**　まめしば君は乙女チックな部分があるから、どっちかというと女の子寄りで当てにならないよね。

**一同**　（笑）



**とっきー**
『pop'n music 18 せんごく列伝』で参入したデザイナー。初の座談会参戦で若干緊張気味？

——NET対戦などのイベントが通常で遊べるモードに組み込まれ、稼働時から遊べるようになりました。モードを統一した経緯について教えてください。

**まめしば** 超CHALLENGEモードなどの一人用のモードで、もっと手軽に対戦できたらいいなと思い、NET対戦モードと超CHALLENGEモードを統一しようという話がきっかけですね。

**オーツ** 統計を取ってみると部屋によってマッチング率が全然違うので、どのレベル層にもNET対戦で遊んでほしいという思いもあります。もちろんNET対戦で遊ばないプレイヤーさんのために、対戦の有無を選択できるようにしています。

**が～す～** 対戦できる楽曲を探しやすくするために、選曲画面にマッチング待ち人数が把握できるアイコンを設置しました。自分から対戦したい楽曲を選べるようになったため、自由度が高くなったと思います。モード統一に関しては、インターネットランキングや超CHALLENGEモードのみのイベントを多くのプレイヤーさんに触れてほしかったことが理由です。

**TAMA** 超CHALLENGEモードは上級者専用モードで、いわゆる中級者との棲み分けがされていました。これらを一つにすることで、友達との話題も作りやすく楽しみも広がるかなと思ってます。

——今作は稼働当初からゲーム終了時にアイテムがもらえるゲーム内イベントも導入されてますね。

**まめしば** 一回プレイしたら何か特典がもらえるとうれしいよね？ という話がきっかけだったと思います。

**shio** ライトプレイヤーさん向けですよね。

**オーツ** これからプレイするプレイヤーさんでも簡単に出せる隠し解禁を作ろうというのが理由ですね。

**masaru** 稼働と同時にイベントが始まったのは今回が初めてかな。

**まめしば** そうですね。昔は条件で隠しが解禁することはありましたが、いきなりイベントになるのは今回が初めてのはずです。

**ちっひ** イベント中のイラストはとっきーが描いてくれました。アイテムを取ると、ミミ、ニャミが装着したりするアニメーションはかわいくて必見ですよ。

**とっきー** サウンドチームが出してくれた楽曲から、アイテムを考えてミミ、ニャミを描くのは楽しかったです。いろんな装備があるのでぜひ見てくださいね。



**が～す～**
『pop'n music 17 THE MOVIE』から製作に携わる筋肉系イケメンプログラマー。

——今回からNET対戦の参加人数が増えましたが、前作までにあったボスバトルやイベントなどに変更はあるのでしょうか？

**まめしば、が～す～、オーツ** それについては、今後の展開に期待ということでお願いします!!

**TAMA** イベントをやらないわけはないよね（笑）。いろいろと楽しい仕掛けはあるので、みなさん期待してください。

——それでは次にファンタジアパスポートを導入した経緯について教えてください。

**TAMA** 前作のTOWNモードと同様に、プレイヤー間での交流を取れる仕組みが必ず欲しいと思い導入しました。パスポートはイベントなどでパーツを集めればどんどん装飾できますよ。

**eimy** NET対戦で待ち受けしているときに、互いのパスポートを閲覧したり、筐体内で遊んだプレイヤーとパスポートを交換できます。称号も二つ付けられるので、いろいろ組み合わせて面白いものを作ってみてください。

**shio** フレームとか背景部分もパーツはかなり用意しているので、パスポートを装飾するだけでも面白いと思いますよ。



**オーツ**
『pop'n music 15 ADVENTURE』出身のちょっぴり強面プログラマー。ある部分で重要な役割を担当……!?

——e-AMUSEMENT GATEにも対応しましたが、どのようなサービスが展開されるのでしょうか？

**とっきー** 今回からポップンミュージックカードに二次元バーコードとパスワードが付きました。これらを使ってe-AMUSEMENT GATE内でカードが管理できるデジタルアルバムが新登場しました。

**eimy** デジタルアルバムはキャラクターのステータスを見る辞書的な使い方と、持っていないカードをチェックするためのメモ帳としても使えるので便利ですよ。

**TAMA** 自分のカードの状況がすぐに確認できるので、プレイヤーさん同士のトレードなどにも役立ててくれるとうれしいですね。

**shio** ここだけの特典でレアカードには描いたデザイナーからのコメントが見られます。運よくレアカードをゲットした方はぜひ見てくださいね。

**が～す～** ポプともやパスポートの設定も可能です。パスポートはゲーム内でも編集可能ですが、制限時間がありますので、ゆっくり設定をしたい方はe-AMUSEMENT GATEを活用するのがオススメですよ。

——今作ではキャラクターとイラストの一般公募が開催されました。これを開催した経緯について教えてください。

**ちっひ** ずっとやりたかった企画なんですけど、なかなか実現に至るまでが難しくて……。今回は20作品記念ということもあり、みんなと一緒に作るにはこのタイミングしか無いと思い始めました。投稿された作品はスタッフ全員で選考しました。プログラマーさんたちも忙しい合間を縫って意見を出してくれたし、慣れない作業もありましたがとても面白かったです。



**eimy**
『pop'n music 13 カーニバル』からデザイナーを務める。今作ではシステムデザインを担当。

**eimy** まめしばさんノリノリだったよね。俺も描くって言ってたのに、結局描いてくれなかったけど。

**まめしば** あの時期はホント忙しかったんですよ……。描こうと思ったときには終わってしまった。

**shio** 実は投稿してたけど、恥ずかしくて言えなかったとか（笑）。

**ちっひ** 採用されなくてふてくされてるのかも（笑）。送られてくる作品はいろいろなアイデアが組み込まれててすごかったよね。こっちももっと頑張らないといけないなって刺激になりました。

**shio** 最初は応募が来るかどうか不安だったのですが、投稿作品はホントにクオリティが高くて、こんなにセンスの高いユーザーさんたちに日々見られているかと思うと、プレッシャーも掛かりますが、気合を入れていかないとなと思います。それと企画を受けてくれたpixivさんにも感謝しています。

**ちっひ** キャラクターデザイン募集は慣れない人も多いと思うので、イラスト募集なら気軽に投稿できるだろうと募集枠を二つ用意しました。どちらも高いクオリティの作品が多くて驚きました。

——イラストを採用するに当たり、どのような部分を見て選考されましたか？

**とっきー** 私は面白い作品を中心に、インパクトが高いものを選びましたね。

**eimy** とっきーさんはモフモフしたものが好きだから、絶対選ぶと思って取っておきましたよ。

**shio** 一人10枚しか選べなかったので、好きそうなものは互いに譲り合う場面もちらほら。

**ちっひ** イイ作品が多かったから、一枚の価値が高くてホントに悩みました。終盤でshioさんが全部掲載できないの？ って言い出してたり（笑）。

**shio** みんな時間をかけて描いてくれたものだから、やっぱり全部載せたいよね。

**TAMA** 僕が印象に残ったのは、スタッフへ向けてイラストを描いた人かな？

**ちっひ** そうですね。締め切りの直前にスタッフさんありがとうってイラストが投稿されて、もう何といっていいか分からない気持ちが溢れちゃって。大変な部分もありましたけど、いろいろな意味でやって



**まめしば**
ポップン開発のいじられ&ギャグ担当プログラマー。『pop'n music 15 ADVENTURE』から開発に携わる。

続く

よかったです。プレイヤーさんたちだけではなく、スタッフの記念にも残るイベントだと思います。

——アルカディアでもイラスト公募企画が開始されます。応募者にこういうイラストを描いてほしいという、希望はありますか？

ちっひ　ポップンに対する『情熱』があれば問題ありません。みなさんの熱い思いが詰まったイラストをぜひお待ちしております。

——ありがとうございます。それでは最後の質問です。みなさんにとって「ミミ・ニャミ」はどのような存在ですか？

shio　難しい質問ですね……。よくタイトルロゴを挟むように居るから、狛犬みたいな存在かな？ポップンを護る守護神とか妖精的な（笑）。

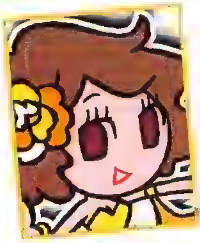
とっきー　私はアイドルだと思ってました！

TAMA　人それぞれ違う印象はありますが、やはり居なくてはいけない存在だと思います。

——最後にアルカディア読者にメッセージをお願いします。

TAMA　『ポップン20』はオススメカテゴリをはじめ、BEMANIシリーズを遊んだことがない人でも入りやすいシステムをたくさん導入しています。ぜひ、まだ遊んだことの無い友達も誘って遊んでみてください。

shio　いろいろなゲームが出ているなかで、ポップンを遊んでくれることは光栄ですし、次の作品に向けての励みにもつながります。これからもみなさんとゲームセンターを盛り上げていけるよう頑張ります。



ちっひ
『pop'n music 8』以降でデザイナーを担当。今月号のミミ・ニャミ表紙を描いてくれた。

君のイラストがゲーム内で登場！　アルカディアならではの追加イベントも!?
## アルカディア × pop'n music 20 fantasia
音乃の読者イラストコーナー出張版



# ポップン20スペシャル！

『pop'n music』20作品を記念したイラスト公募企画がアルカディアでもコラボレーションすることが決定！　イラストの中から何点かは『pop'n music 20 fantasia』のゲームで登場します!!　前回の応募に選ばれなかったけど、まだまだポップンに対する想いを見せたい人、今回初めての人もアルカディア本誌にイラストを送っちゃおう。データでの投稿は[illegible]までお願いします。また、ハガキなどのアナログイラストのあて先は128ページを参照してください。[illegible]。隠し楽曲のキャラクターを使うのも、もちろんOK。[illegible]です。たくさんの参加お待ちしております!!

とっきー　20作目のバージョンなので、今まで以上にポップンらしい思い出を作れると思います。みんなで楽しんでもらえるとうれしいです。新作のポップンミュージックカードもよろしくお願いします。

が～す～　NET対戦をはじめ、楽しんで遊んでもらえるように改良しました。今まで遊んだことが無い人もぜひ遊んでみてください。

オーツ　ファンタジーな世界観ですが、男の子でもちゃんと遊べるようになっているので大丈夫なはずです（笑）。システム的には前作に比べて変わったところが多くなりました。感想や意見はいつでもお待ちしているので、よろしくお願いします。

eimy　システムデザインをとっきーさんと一緒に担当させていただきました。ポップンが持つファンタジーな世界観を感じてくれるとうれしいです。パスポートのカスタマイズも頑張りましたので、自分好みのパスポートを作成していろいろな人と交換してみてください。

[illegible]　今回のミミ・ニャミは今までで一番かわいく描けたので、使ってもらえるとミミ・ニャミもきっと喜んでくれると思います！　これからもみんなで盛り上げていけるよう頑張っていきたいと思います。

masaru
『pop'n music 9』でプログラマーとして開発に参入。現在はディレクターを務めている。



まめしば　オーツさんも言っていましたが、今回はゲーム性にガラリと変わった部分が見られます。初心者の方も楽しく遊べるよう工夫をこらしてあるので、まだプレイをしたことが無い人は、これを機に遊んでみてください。

masaru　今回は20作品目を記念してチームとしてもいろいろな挑戦をしてみました。その変化を楽しんでもらえると幸いです。PSPで発売されている『pop'n music portable2』との連動もありますので、そちらも並行して楽しんでください。

## 表紙イラストコメント from ちっひ

[illegible]




ラフスケッチを見せてもらいました♪



メモリアルポップンパーティー♪



『ポップン』アーケードシリーズの歴代サウンドディレクターが大集合!

# ポップンSDメモリアル座談会




## 出演者

1 **竹安弘（HIRO元総長）**：初代『pop'n music』から『ポップン3』までの初代サウンドディレクションを担当する。

2 **村井聖夜**：『ポップン4』からサウンドディレクションをスタートし、『ポップン16』まで担当。現在もポップンシリーズへ積極的に楽曲提供を続ける。

3 **Des-ROW**：『ポップン5』から楽曲提供をし、サウンドディレクターとして『ポップン11』から『ポップン14』まで担当する。

4 **TOMOSUKE**：『ポップン7』から楽曲提供を開始。『ポップン13』から『ポップン16』までサウンドディレクションを務めた。

5 **wac**：『ポップン3』から譜面制作などでかかわり、『ポップン6』から最新『ポップン20』までサウンドディレクションを続けるシリーズの顔。

6 **PON**：『ポップン16』からゲームの制作にかかわり、『ポップン18』で楽曲提供、『ポップン19』、『ポップン20』ではサウンドディレクションを務める。

# 当時は楽曲を持っていくのが怖かった……。（村井聖夜）

## 「ポップン」シリーズの思い出を振り返る

**TOMOSUKE**　まずは『ポップン』の思い出についてしゃべっていきましょうか。
**村井**　昔は譜面データを作るのに専用ツールが無くて、テキストエディタだけでチマチマ編集していたのでずいぶん苦労したな。
**TOMOSUKE**　僕も5鍵（※1）でやったことあるんだけど、テキストで直打ちだったんだよね。
**wac**　そうそう。テキストだった。
**竹安**　実機に入れるまでは確認できなかったし。
**wac**　でも譜面のデータ作成ツールができてから革新的に楽になった。
**TOMOSUKE**　PONはそういうの知らないでしょ。
**PON**　全く分からないですね。
**竹安**　『ポップン』も10年以上の歴史があるから、全員で共有できる話題はなかなか難しいよね。
**wac**　僕も『1』とか『2』辺りとかは知らないですね。
**TOMOSUKE**　じゃあ一番大変だったバージョンって何？



**村井**　『9』だなあ。もうあれは忘れられない。
**PON**　ハードが新しく変わったときですよね？
**wac**　過去のものを全部作り直して丸々変わったのは『4』と『9』と『15』ですね。
**村井**　基板が変わるたびに過去の楽曲も全部作り直すから、それまでできていた仕様がダメになったりもした。その中でも『9』は、波形フォーマットが根底から変わったので『8』までの曲を全部入れて、その上新曲も入れてというのは、スケジュールも短かったから、もうみんな半分絶望的な顔をしながら作ってた（笑）。
**wac**　あのころはスケジュールも短いですしね。『13』くらいまでは半年くらいしか無かった。
**村井**　当時それでみんな真っ青な顔してた。
**TOMOSUKE**　バランスもやり直しだったしね。
**wac**　TOMOSUKEさんは『15』で基板が変わって同じ苦しみを味わったね。でも『9』の時は、『15』のときよりもハードの性能が低かったから。
**村井**　新基板の仕様が別物で、扱った経験があったの僕だけだったっていうのもあったし。
**竹安**　『4』の時はそうでもなかったね。
**村井**　あの時は普通に進化した感じで楽でしたよね。曲数も少なかったし。
**wac**　そうですね。ステレオが使えるようになったりとか容量が増えたりとか、いい事尽くしだった。思い返すと『15』が相当地獄だったなあ。
**TOMOSUKE**　『15』って文化祭のときだよね？
**wac**　そう。アップ前、1週間くらいのとき、まだ楽曲ができていなかったのにポップン文化祭が開催されて。しかも、僕は文化祭でインフルエンザにかかってしまって寝込んだっていう。結局アップを延ばしてもらったんだけど。
**PON**　じゃあwacさんは『15』が一番辛かった？
**wac**　記憶として一番残ってるかな。
**村井**　最初担当したときは、竹安さんにずいぶん「これはポップンじゃない」って言われましたね。曲リストとか曲アイデアとか出しても、全部突き返されてたのが印象深いかな（笑）。
**wac**　そんな時代があったんですね。
**村井**　持っていくのが怖かったのよ。『5』のときは、竹安さんは多分『1』～『3』のころみたいな雰囲気に戻したかったんじゃないかなって思ってました。
**竹安**　シリーズ初期の段階では、これはアウトでこれはセーフみたいな暗黙の境界線っていうのがデザインと僕の間で割と共有できていてたんです。そんな中『3』で当時のコナミミュージック（※2）と組んだことで急にJ-POP色が強くなって、制作内でも意見が分かれたんですよ。その流れで『4』はポップ色がさらに強くなった感じですね。村井さんは特にPOPな曲がお得意だったので。
**村井**　僕としては『3』を見て『4』を作ってました。もちろん『1』や『2』のサブカルチックなものという感じは捉えていたんですけど、『3』でポップな曲が入ったので、『4』はもっとベタなポップをと考えていました。その流れで『5』をやるときに、こんなんどうでしょう？　って意見を出したら「これはだめ。これもだめ」っていう感じに（笑）。
**wac**　例えばどんなのだったかって覚えてます？
**村井**　ほとんどの提案が「なんか違う」って（笑）。スケジュールは短くなっていくし胃が痛くてしょうがなかった（笑）。当時は杉本さん（※3）と一緒にやっていたんだけど、杉本さんは竹安さんと音楽趣向が近かったからお互いポップンらしさを共有できてたんじゃないかと思うけど、私はもっとベタな大衆ポップ路線に持っていこうとしていたので。結果的にはスケジュールの都合でゴリ押ししたけど（笑）。
**竹安**　僕は前任者が居なかったけど、最初サウンドに配属されて、この楽曲をいつまでに作れって言われたときに、作っている楽曲について「何か違う」とよく言われましたよ。そこで何か違うっていう部分を自分なりに考えて、違うアプローチで作ってみようとか、そういう部分を理解してほしいというか、そういう気持ちはあったかもしれない。だから意味も無くしごいていたわけじゃないんだよ。
**wac**　僕はこういったことは無かったですね。まあ作り直す時間が無い状態だったっていうのもあるけど。僕のときは、『6』からで、村井さんが『KEYBOARDMANIA』（※4）やってたころでしたよね。

## ポップンキーワード

（※1）5鍵：『beatmania』や『beatmaniaIII』シリーズのこと。鍵盤の数が5個なのでこう呼ばれる。また、『beatmaniaIIDX』シリーズの「5KYES」オプションを付けることでも使われることがある。文中では前者beatmaniaシリーズとして使われている。ちなみに『beatmaniaIIDX』シリーズは「7鍵」と呼ばれる。
（※2）コナミミュージック：正式名称はコナミミュージックエンタテインメント。コナミの自社レーベルで、コナミのゲーム音楽やアーティストCDなどを制作・販売していた。
（※3）杉本さん：本名は杉本清隆。古くからのポップンファンにはおなじみのコンポーザーで、BEMANIシリーズの制作に携わっていた。「ORANGENOISE SHORTCUT」という音楽ユニットでポップンに楽曲が収録されている。現在はコナミを退社しているが、「DJ SIMON」や「simon」、「サイモンマン」などの名義で楽曲提供を続けている。
（※4）KEYBOARDMANIA：2000年2月にBEMANIシリーズ第六弾として発売。流れてくるオブジェクトに合わせて文字通りのキーボードで演奏していくゲームで、2オクターブ（24鍵盤）という鍵盤の多さが特徴。当時のギタドラシリーズとセッションプレイも可能だった。アーケードシリーズは三作発売されており、家庭用にも移植された。
（※5）アニメロ2号：正式名称は『pop'n music ANIMELO2号』。2000年9月に稼働が開始したアニメロの二作目で、アニメ作品の楽曲を収録した作品。それまでのポップン筐体はとは少々作りが違っており、通称「アニメロ筐体」と呼ばれている。HYPER譜面やプレイ中のポップ君が増えるダブル・トリプルモードを搭載している。
（※6）ディスコキング：初代『pop'n music』に収録された楽曲でタイトルは「FANKY TOWN'75」。総ノート数は別項の「スパイ」よりも多く、初代では最大数。



村井　『KEYBOARDMANIA』は平行してやってた。
wac　そうかそうか。あのときは僕が『アニメロ2号』（※5）やってて、そのままアニメロのスタッフでポップンやってみようってことになって『6』が始まったんですよね。当時ジャンルのダメ出しは結構されましたよ。杉本さんとか竹安さんに。
TOMOSUKE　竹安さん厳しかったの？
wac　厳しかったよ。
Des-ROW　厳しいといえばあれだ！　最初に入ったときMacが一台とボロいミキサーがあって、これで曲を作ってくださいって言われて、これじゃ作れないよって思った。
wac　不思議なんですよね。曲作れって言われたりするんだけど、曲作る機材が無かったりする（笑）。
Des-ROW　無かった無かった。
wac　不思議ですね。ていうか前向きな話をしてくださいよ（笑）。
PON　僕は今、基本的に一人で考えて、それをwacさんに相談させていただく感じですけど、その部分でサウンドディレクターが四人も在籍していたら、さまざまなところから意見が持ってこれそうだからいいなとは思いました。
wac　四人だと『14』のころかな。あの時は完全に四等分にしてたけど、いいことばかりじゃないよ。
PON　それはそれで辛かったってことですか？

## ボス曲に表れるサウンドディレクターのこだわり

インタビュー

TOMOSUKE　初めてボス曲っていうのが出てきたのっていつごろから？
wac　「ディスコキング」（※6）ってボス曲ですか？
竹安　いや、「スパイ」（※7）。まあ、作ってみたらたまたまボス曲になっちゃったっていう感じだけど。
wac　そういえば「スパイ」って最初からわざと判定キツくしたんですか？
竹安　それもたまたま。
wac　たまたまであれですか（笑）。

## 僕、結構 wac の尻拭いしてたよ！（TOMOSUKE）

TOMOSUKE　楽曲のアイデアも四分割だしね。
村井　それに考えてるジャンルがかぶってたりとか。ほかにも、スケジュール整えるのに時間がかかったりする。自分の担当部分ができるとできた気になっちゃうんだけど、それじゃだめだからさ。
wac　ほかのところが遅れてたらフォローしなきゃいけないしね。
Des-ROW　まあ遅れてる人は大体分かるけど。
TOMOSUKE　僕、結構wacの尻拭いしてたよ。
wac　したした。してもらった（笑）。
PON　人数が多いことのメリットとデメリットがあるってことですね（笑）。
竹安　たまたまっていうか、初代の基板って実は『beatmania』より前にあった『ドレミファグランプリ』（※8）の基板をちょっと改造して『beatmania』の基板として使っていて、音楽用のRAMが載ってる基板だったんだけど、それを使い回す感じ。ただやはり、プログラム上で判定の限界っていうのがあって……、それがその……まあはっきり言うと正確じゃなかったんですよね。判定幅とかが。
wac　それでボスみたいになったんですね。
TOMOSUKE　そこが最初？
wac　いや、ある意味「HELL」（※9）とかが登場してからかな。『5』は「ヘヴィロック」で『6』は「ヒップロック」っていう扱いになってますね。まあ本当は「エンカREMIX」EXの方が難しいんですけど。でまあ『7』は「デスレゲェ」、『8』では「トラウマパンク」がレベル42になって、そこでレベル42が最高っていう時代がきてどんどん続いていった感じ。そして『14』。やっぱり正式には『14』なのかなぁ。
TOMOSUKE　イベントを前提に作った楽曲というのは『14』から？
wac　そう。それまでテーマに沿って何かしら物語性を持ってやってきてたんだけど、『14』は始め何も無くて。ただいっぱいコンボをためて解禁するとかっていうことしか決まってなかった。それで、このままだと味気ないなと思って無理やり戦隊モノにしちゃった。僕が（笑）。
TOMOSUKE　あのノリは好きだったけどね。だとすると『15』で決定付けた感じかな。そこから中ボスが居て大ボスが居てっていう流れになったし。
wac　『14』の時に四天王みたいな中ボス的な曲を作って、『15』で完全にそういう感じになったね。
TOMOSUKE　そこからもうずっとだよね。
wac　『16』になってちょっと変わったのは、エンディング曲を付けたんだよね。そのころからボスの後にエンディングみたいな流れになった。
TOMOSUKE　ボスがそうやって作られたのは『IIDX』の影響が強いかな？
wac　そうかも。あ、でも『IIDX』よりも前に『DDR』

---

（※7）スパイ：初代『pop'n music』に収録されていた楽曲でタイトルは「SPICY PIECE」。当時から判定のキツさには定評があり、初期の難関曲として頻繁に挙げられた。その後『pop'n music 16 PARTY ♪』で「スパイREMIX」が登場し、NORMALとHYPERでは楽曲の途中で判定が当時の判定に変化する。
（※8）ドレミファグランプリ：正式名称は『クイズドレミファグランプリ』。1994年に発売されたアーケード用クイズゲームで、シリーズは三作まで制作されている。曲のイントロ部分が提示された後、その曲のタイトルを選択するというもので、二人プレイも可能。
（※9）HELL：正式名称は「HELLコース」。『pop'n music 6』から『pop'n music 17 THE MUVIE』まで存在した「エキスパートモード」で登場。基本的にそのシリーズで最高難度の楽曲四曲で構成されている。ちなみに『pop'n music 6』の「HELLコース」は「HELL6コース」という名称で、「ムーディ（EX）」「K-ユーロ（EX）」「メロコア（EX）」「ヒップロック（H）」となっている。※EXは難易度EXTRA、HはHYPERの略。
（※10）ワンモアエクストラ：DDRシリーズでは『DDRMAX』から。IIDXシリーズでは『7th style』から導入されたシステムで、正式には「ONE MORE EXTRA STAGE」と呼ばれる。高難度の条件を満たすことで出現するステージのこと。基本的に楽曲は固定されている。ちなみに、DDRシリーズにおいては、『DanceDanceRevolution SuperNOVA2』以降「ENCORE EXTRA STAGE」と名称が変わっている。
（※11）アンコール：ギタドラシリーズにおいて、好成績を取ると出現するエキストラステージで同様に好成績を取ると出現するステージのこと。
（※12）店舗対抗イベント：『pop'n music 6』からスタートし、『pop'n music 14 FEVER！』まで続いた店舗対抗によるインターネットランキング。期間限定で開催され、店舗ごとの順位を競っていた。これにより、当時は同じ店舗に集まるユーザー同士で協力している店舗も多かった。

# ポップンを次の世代に渡す重要な作品。(竹安)

のワンモアエクストラ(※10)とかギタドラのアンコール(※11)とかがあったか。まあ何にしろ最後の最後に難しいのが出てくるっていう流れをポップンでもやろうかっていう感じになった。ただ、イベントの最後に到達するっていう流れはポップンが始まりだと思ってる。『6』のころから店舗対抗イベント(※12)もあったしね。最初は譜面とか移植曲だけだったけど、『9』のボス戦や『14』の四天王でボス的な流れはあったけど、『15』で完成した感じかな。

**TOMOSUKE**　ボス曲の担当ってサウンドディレクターがやることになってたの?

**wac**　そういうわけじゃないんだけど、やっぱりだれにでも作れるものじゃないんですよ。

**PON**　イベントとかの流れを全部見てる人がやる方が作りやすいのかもしれませんね。

**wac**　それに加えて、これが難しいっていうのが分かってる人とか、イベントの最後にきて納得してもらえる楽曲が作れるかどうかっていうのはあったりする。昔は一番難しいのをラスボスって言ってたから、とにかく難しかったDes-ROWさんの曲が多かったんですけど、最近Des-ROWさんのボス曲が無いのが寂しいですね。

**TOMOSUKE**　それは確かに寂しい。

**wac**　寂しいんだけど、Des-ROWさん隠し曲いやなんでしょ? 隠すのいやだって言ってたし。

**Des-ROW**　え、いや、今は何でも大丈夫ですよ。

**wac**　めんどくせぇ(笑)。

## ポップンシリーズのサブタイトルとテーマ

**Des-ROW**　サブタイトルとかテーマは、俺がメインで担当した『11』のときに、何かこうテーマを一つ決めてやりましょうっていうのが初めてだった。

**wac**　そうそう。デザイン的なイメージはそれまでも毎回それなりにあったんだけど、『11』で筐体の方でもガツンといこうって話になりましたね。トラベルって提案したのDes-ROWさんですよね。

**Des-ROW**　まあそうね。それで、その流れが多分ファンタジアまでつながってるのかなって思うと感慨深いなと。『11』はデザインと楽曲のコンセプトも合わせて作って、作ってる方も何かそれまでとちょっと違ったやりがいっていうか、達成感があった。バラバラとしたものじゃなくて、まとまったもの。アルバムでいえば、ベストアルバムというよりコンセプトアルバムみたいな感じで。

**TOMOSUKE**　毎回テーマを決めてるけど、そのテーマの捉え方にポップンらしさが出てると思う。ファンタジアもそうだけど、そういうワードが出たときにそこをベタに攻めないというか、そこはデザイナーさんが守ってる部分でもあると思うんですけど、そこがポップンらしいかなって思います。

**竹安**　そのおかげですごくバージョンごとの個性が分かりやすくなってるよね。

## 最後にこれからの『ポップン』サウンドについて

**村井**　僕のころとはずいぶん変わってきていて、今は少し後ろから観覧している感じですが、いろんな発見もあります。ユーザーさんは今後も応援してくれると信じているので、PON君は頑張ってください。

**Des-ROW**　この間ユーザーさんと触れ合う機会があって、そのときに次の「ヒップロック」はどうするんですか? って聞かれたから、PON次第って言っておいた。で、PONはお笑いの部分をもっと磨いて。いや、結構面白いんだけどもっといけるから。

**TOMOSUKE**　今は少し離れてますけど、それでもBEMANIシリーズの中でも一番長くかかわっている作品なのでポップンは常に気にしています。今はPONがサウンドディレクターですけど、実は最初不安だったんですよ。どうなるんだろうって。でも、今は間違い無い作りになっているので、これからもポップンを応援していただければうれしいです。

**竹安**　初期のポップンは、メインストリームに対してのサブストリームみたいな位置付けのゲームで、それが存在価値かなと思っていました。たぶん僕が続けていたらすぐ終わって、何年かたって「そんなゲームあったね(失笑)」みたいな感じになっていたかもしれません。でも、皆さんがポップンを続けて発展させてきたことは本当に素晴らしいと思いますし、かかわってきた皆さんに感謝と尊敬の意を感じます。PONさんもポップンを次の世代に渡す重要な立場に居ると思いますが、それを全うできる方だと思うので、頑張っていただきたいなと思います。

**wac**　ポップンとはもう10年以上の付き合いで、人生の半分くらいかかわっている印象もあります。自分の中でもすごく大きなもので、ユーザーの方からもポップンといえばwacと思われるようなところもあったと思うと、すごくうれしいですし、そういう風に思ってもらえるようになったのも先輩方はじめ開発スタッフのおかげだと思っています。『20』はPONのバージョンといってもいいものになっていて、特に心配はしていませんでしたけど、収録曲を聴いて改めて大丈夫だなと安心しました。まあ僕もいろいろ口出したり、まだまだかかわっていくと思うので、これからもよろしくお願いします!

**PON**　長年続くポップンを担うのは難しくもあり、それがプレッシャーでもありますが、逆に楽しみでもあります。その中で、僕の課題はこれまでのポップンの意思を汲みつつ、新しいものを積み上げていくことだと思っています。もちろん大変なことだとは思いますが、僕らしくやっていこうと思います。これからもよろしくお願いします。

### ポップンミュージック20作目記念の20枚組BOXセット

# pop'n music SUPER BEST BOX 発売中

出演者サイン入りでプレゼント!

くわしくは3ページ参照のこと。

『pop'n music 20 fantasia』の稼働を記念して、ついにポップンシリーズの楽曲を凝縮した『pop'n music SUPER BEST BOX』が発売! 何とCD20枚に700曲以上もの楽曲を収録。収録曲は、初代『pop'n music』から『pop'n music 16 PARTY♪』までの楽曲が削除曲を除いて収録。そして人気曲のロングバージョンもCD三枚分に収録されているぞ。さらに、ポップンでおなじみのアーティストたちが多数参加したスペシャルメドレーも収録。まさにポップンファンが待ち望んだ究極のCD BOXとなっているのだ。そのほか、48ページに渡るブックレットや各CDのジャケット、そして収納BOXには、ポップンの顔であるミミとニャミがかわいく描かれているぞ。ちなみに『pop'n music SUPER BEST BOX』は、コナミスタイル限定販売となっているので注意。このBOXで、長い道のりを歩んできたポップンの歴史を、キミの耳で感じ取ろう。

**コナミスタイル** [http://www.konamistyle.jp/]






仕様:CD 20枚組/印籠型ボックス入り、48Pブックレット
発売日:発売中 /定価:19,950円(税込)
お問い合わせ:コナミスタイル

# ゲームセンターの外でもポップン

## メモリアルポップンパーティー♪

ポップンはゲーム以外のグッズも盛りだくさん。そこで、コナミのショッピングサイト「コナミスタイル」[ http：//www.konamistyle.jp/] のオススメ商品を少しだけ紹介しよう。まずは現在発売中の「"0/1 ANGEL" ALT produced by seiya-murai」。ポップンシリーズから誕生した、村井聖夜さんがプロデュースするバーチャルシンガー ALTの歴史が感じられるアルバムだ。次は、ポップンシリーズなどBEMANIシリーズで活躍中のZektbachのNEWアルバム「Novel CD Series ～ Masinowa ～」。そして、発売後から人気を博している『pop'n music ミニマスコットセット』。人気キャラのししゃもや小次郎などがかわいいマスコットになっているぞ。どれもコナミスタイル限定商品なので、ぜひチェックしてみよう。




"0/1 ANGEL"
ALT produced by seiya-murai
発売日：発売中（2011年11月23日）




The Epic of Zektbach
Novel CD Series ～ Masinowa ～
発売日：2012年1月19日



pop'n music ミニマスコット セット
発売元：KONAMI
※コナミスタイル限定




pop'n music portable 2 (PSP)
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：発売中（2011年11月23日）

## いつでもどこでもずーっとポップン♪

# pop'n music portable2

**現在好評発売中のPSP用ソフト『pop'n music portable2』について、ディレクターを務めているDes-ROWさんに、本作のオススメポイントを聞いてきたぞ。**

——今作のコンセプトはどのようなものですか？

Des-ROW　まず友達同士で楽しめるものにしようと思いました。アーケードの『pop'n music 16 PARTY ♪』を参考に、ワイワイ楽しむパーティと友達同士で楽しむっていう部分をかけ合わせてアイデアを膨らませていきました。

——改めて今作の新要素やオススメポイントなどをお聞かせください。

Des-ROW　最大の新要素は、ダウンロードで楽曲が増やせることと「パーティモード」ですね。「パーティモード」にはストーリーがあって、マップを移動しながらいろいろな相手とポップンで勝負して進めていきます。最後にはほろりとくる話もあるんで、そこはぜひ見てほしいですね。

——それはアーケード版とは違った要素ですね。

Des-ROW　それ以外にもゲーム中にはいろいろなイベントがたくさんあります。ほかには、ゲームを進めていくと手に入るアイテムを自分の部屋に配置して、アドホックで友達をその部屋に呼べたり、友達とアイテムの交換もできます。あ、もちろんポップンで対戦も楽しいですよ！　そうやって友達同士で携帯ゲーム機ならではの交流を楽しんでもらいたいです。あとは、前作からある7ボタンも引き続き搭載しています。

——先ほどお話に出た楽曲のダウンロードはどういったものなのでしょうか？

Des-ROW　本格的な配信は2012年初めくらいからの予定ですが、初回限定版には20曲の無料ダウンロード楽曲が付いているので、持っている方はまずそれでどんなものなのか感覚をつかんでもらえたらと思います。配信方法は現状10曲くらいのパックとして有料配信を考えています。



友達同士でPSPと本作を持ち寄れば、アドホック通信を利用して四人まで対戦ができる。いろんな楽曲で対戦すれば、ワイワイパーティ気分で楽しめるぞ。

——そういえば、今作ではアーケード版との連動要素があるというお話ですが。

Des-ROW　この連動要素はe-AMUSEMENT PASSを登録されている方限定になるのですが、e-AMUSEMENT PASSのIDをPSPのゲーム上で入力するとパスワードが出てきて、それをアーケード機で入力するとPSP版の新曲が遊べるようになります。現状一曲だけですが、これからどんどん増えていきますよ。

——それは楽しみです。では読者にメッセージを。

Des-ROW　アーケードのその場の雰囲気と体感できるよさももちろんですが、PSPもいつでもどこでも一緒に連れていけて、遊びたいときに遊べるというウリもあります。アーケードと一緒にぜひみんなで楽しんでください。

**Des-ROW**
BEMANIシリーズではおなじみのコンポーザーで『pop'n music portable2』ではディレクターを担っている。
TwitterID：Des_ROW69

## 初回生産版特典収録楽曲リスト

初回生産版には、特典として「20曲ダウンロードカード」が封入される。『pop'n music 20 fantasia』をはじめ、アーケードタイトルでもおなじみの名曲が勢揃いだ！　ゲームセンターへの移動中も『pop'n music portable2』で充実のポップンライフを楽しんじゃおう！

| ジャンル | 曲名 | アーティスト | ジャンル | 曲名 | アーティスト |
|---|---|---|---|---|---|
| メタリックサーガ | OVER THE LIMIT! | 伊藤賢治 | エレゴシックサバト | Dar[k]wish | Akino |
| プログレッシブ | The Least 100 sec | Sasaki Hirofumi | 哀愁ユーロ | MOON | dj TAKA feat.Erika Mochizuki |
| スカ | Ska Ska No.3 | 亜熱帯マジ-SKA爆弾 | ラブリートランスポップ | 虹色 | DJ YOSHITAKA feat G.S.C license |
| ウィンターポップ | White Lovers | 新谷さなえ | 輪舞曲 | おもちゃばこのロンド | Dormir |
| ピアノロック | マリンドライブ | Oh,la,la! | インフィニティ | kaleidoscope | ASparagus |
| フラワーポップ | Marigold | SHORTCUTS | ビート4ディービー | 無限軌道ゲームミックス | D-crew+1 |
| スペシャルクッキング | 100sec. Kitchen Battle!! | Orange Lounge | ヒップロックREMIX | 大見解の新見解 | CALF |
| メロパンク | pure | Des-ROW+1 | トランスユーロREMIX | Foundation of You (DJ Command mix) | 水橋舞 |
| タブランベース | ナタラディーン | Q-Mex | ハイパードラマティック | 薔薇は永遠に美しく | TĒ ЯRA |
| UKヒットチャート | MY GIFTS | D-crew | A. I. ダークネス | DOES NOT COMPUTE | フレディ波多江とエレハモニカ feat. ALT |



**ポップンこぼれ話**
「pop'n music portable 2」の無料体験版が配信中だ。メインである"パーティモード"の冒頭と対戦も可能な楽曲が五曲収録されているので、本作の雰囲気を十分に体験できるぞ。体験版はPlayStation Storeでダウンロード可能なので、ぜひ一度プレイしてほしい。



# REFLEC BEAT limelight スペシャルインタビュー第二弾



## DJ YOSHITAKA

KONAMIコンポーザー兼『REFLEC BEAT』のゲームディレクターを務めるBEMANIシリーズきっての仕掛け人。『REFLEC BEAT limelight』ではゲーム周りの仕様や企画などを担当している。



## kors k

[illegible]

## 楽曲追加&アップデートでますます盛り上がる最新作!

――『REFLEC BEAT limelight』に収録されているkors kさんの楽曲「Flip Flap」についてお聞かせください

**kors k**　最初にYOSHITAKA君からジャケットがMAYAちゃんのイラストと聞いていたので、それだったらいわゆるキャンディレイブ路線しかないと思ってそこを軸にしています。ただ、今まで通りやっても面白くないので、ちょっとシャッフルっぽいノリでやってみた感じです。あと、その当時聞いていたイギリスの音楽がそういうノリだったので、これにも影響された部分があります。

**YOSHITAKA**　今回の楽曲は、割と難産だったよね？

**kors k**　あのメロディがなかなか出てこなくて苦戦しました。

**YOSHITAKA**　やっぱりkors kクラスになると楽曲の発注時に常に新境地っていうテーマが付きまとうし、最近特に期待されてる感が強いよね。

**kors k**　たしかにハードルが超上がってきてますよ（笑）。

**YOSHITAKA**　でも毎回難しいテーマでも何だかんだとハイクオリティにこなしてるよね。『IIDX19Lincle』の新曲も超かっこよかったよ。すごい『REFLEC』向きの楽曲でもあるなと思ったし。

**kors k**　あれはL.E.D.さんから「Fire Fire」みたいな曲ということで依頼を受けたんですよ。

**YOSHITAKA**　「Fire Fire」もすごくよかったけど、あれもすごかった！　だから発注側の期待も上がるんだよ。

そういえばkors kはMAYAさんと一緒の作品が多いけど、直接連絡は取らないんでしょ？

**kors k**　いや、たまにメールで「最近どう？」くらいのやりとりは。

**YOSHITAKA**　あるんだ！

**kors k**　あとはTwitterで軽くつぶやいてみたりね。

**YOSHITAKA**　それは知らなかったよ。じゃあTwitterで近況知りつつ「最近どう？」みたいなのをダイレクトメッセージで？

**kors k**　いや、普通にリプライで。

**YOSHITAKA**　便利な時代だね！　俺もついに始めてみようかな!?

**kors k**　たまに『REFLEC』の公式ア

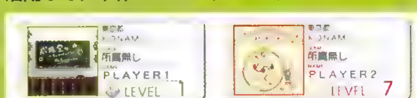
## REFLEC BEAT limelight アップデート情報

インタビューでDJ YOSHITAKAさんが話していた『REFLEC BEAT limelight』のアップデート情報をお届けするぞ。

まずは気になる追加楽曲だが、11月に発売された「"0/1 ANGEL" ALT produced by seiya-murai」から「0/1 ANGEL」が追加されるほか、12月7日に発売されたばかりの「cyber beatnation 2 -Hi Speed conclusion-」から「Mermaid girl（Ryu☆Remix）」と「Mind Mapping（kors k mix）」の二曲が追加。だが、「Mind Mapping（kors k mix）」は隠し楽曲なのですぐにはプレイできない。出現条件は一体どんなものなのだろうか。

ほかにも、新たにライムアップのグラスが追加されるので、たくさんプレイしてライムをため、さらなる楽曲の解禁を目指そう。

そして機能面では、対戦前後に出せるシンボルチャットや新たなパズルコメントワードが追加。さらに、マッチング待ちの一覧でお気に入りの相手がわかるようになるのだ。これらの機能を積極的に活用して、本作をもっと楽しもう。

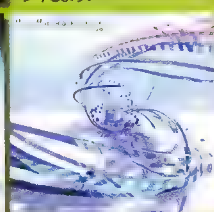



マッチング待ち一覧では、握手マークが相互お気に入り。☆マークが自分のみお気に入り登録している相手となり、分かりやすく。









アップデートではまだ発売されて間もない「"0/1 ANGEL" ALT produced by seiya-murai」や「cyber beatnation 2 -Hi Speed conclusion-」から楽曲が追加されている。まだプレイしていない人はすぐに最新のBEMANIサウンドをプレイしよう!

カウントでつぶやいたりしてません？

**YOSHITAKA**　そうそう。ただ個人としては今のところやらないかも？

**kors k**　残念。YOSHITAKA君が始めたらみんなきっと喜びますよ。

**YOSHITAKA**　でもつぶやく事柄が難しそうでさ。それに生活のリズムが伝わっちゃうじゃん。そうなるといろいろ大変だしね（笑）。

**kors k**　でも例えば、だれかの感想で僕の持ち曲でこういうのが好きだったとか、前まではこういう曲作ってたけど最近無いから寂しいなとかっていうのを見ると、刺激になりますよ。

**YOSHITAKA**　そういうリアルタイムでの感想は魅力的だね。掲示板などと比べてTwitteの方が書き込むハードルがググっと下がるだろうから、感想とかの意見も拾いやすいよね。

**kors k**　ちょっと大人な言葉で表現すると、自分でマーケティングがしやすくなりました。そんなわけで、皆さんのちょっとしたつぶやきも刺激になるので、Twitterでも感想などお待ちしております。

**YOSHITAKA**　『REFLEC BEAT』もe-AMUSEMENT GATEを介して、Twitterと連動していく予定なので、感想を楽しみにしてます。

――え!? さらりとスゴい話題が（笑）。それでは、『REFLEC BEAT limelight』の今後の展開について教えていただけますでしょうか。

**YOSHITAKA**　アップデートを継続的にしっかりやって、コンテンツをどんどん追加していくつもりです。楽曲はもちろん新しい機能やコンテンツなんかも追加していきますよ。プレイヤーの皆さんに『REFLEC』をプレイしていてよかったなって思ってもらえるように、次のバージョンまですでにプラン済みです。後はうちのプログラマーとデザイナーが頑張るだけです（笑）。

――そのアップデートの頻度というのはどの程度なんでしょうか？

**YOSHITAKA**　『REFLEC』はBEMANIシリーズの中では一番頻繁にアップデートすると思います。特に楽曲に関しては、アーティストがCDを出したらすぐ楽曲を追加していく予定です。今回は楽曲追加のほかに、グラス解禁でまたライムを貯められるようになります。あとは、ゲームが始まる前に「よろしく！」とかが出せるシンボルチャット機能をアップデートし、プレイヤーの皆さんがもっとオリジナリティを出せるようになりますよ。

――それは面白そうですね！

**YOSHITAKA**　おかげさまでシンボルチャット機能はすごく評判がいいんですよ。『REFLEC』はアジアグローバルで展開しているので、例えば韓国のプレイヤーと対戦するときに、「よろしく！」というシンボルチャットを出すと、韓国でプレイしている側には「よろしく！」という文字がハングル文字で出るんですよ。

――それはステキな機能ですね。

**YOSHITAKA**　国境を超えて同じコンテンツを楽しむ人同士がコミュニケーションできるのって素晴らしいと思うんですよ。例えばコンシューマゲームでもボイスチャットなどが発展してますよね。けど、この場合、相手が英語で話し掛けてきても、こちらが英語を理解できなければコミュニケーションはとれません。でも、自動的に相手の国の言葉に変換されれば、たとえわずかな時間であっても、一言だけだけであってもその時だけはお互いコミュニケーションがとれるというわけです。こういた機能も本編と合わせて楽しんでいただけたらうれしいです。

――今後も期待させていただきます。それでは最後に読者に向けて一言お願いします。

**YOSHITAKA**　『REFLEC BEAT limelight』は、ゲーム的なコンセプトとして、いかに一つのマッチングに感情移入させるかという部分を持っています。ただのマッチングではなく、特別な出会いにさせたかったんです。そのためにいろいろ機能を入れています。お気に入りに登録すれば、登録した人がオンラインに居れば分かるようになっていますので、そちらも活用してほしいです。また、店内対戦をすると相性診断もできます。今はまだ市場が盛り上がっていてなかなか2台空いている状況は少ないと思いますが、落ち着いてきたら店内対戦も楽しんでいただきたいですね。

**kors k**　ENERGIZE JP RECORDSから、11月23日に「EnergeticTRANCE Presents StripE Collection」というアルバムを出しました。BEMANIシリーズから「Now and Forever」と「Fire Fire」、そして「kailua」を全部ロングバージョンで収録しています。ハードめなトランスが好きな方には絶対オススメなので、ぜひ聴いてみてください。「Flip Flap」はすごいキャピキャピした感じなので、気になるあの娘とプレイして仲を深めてください。ご縁がありますように。

**YOSHITAKA**　稼働から約一カ月経ちますがみんなのおかげで非常にいい流れに乗ってきました。感謝してます！　もっとどっぷり『REFLEC』にハマってもらえるように我々制作陣も気合いを入れて頑張りますので2012年の正月は、羽つきやるなら『REFLEC BEAT limelight』でオブジェクトを弾き合いましょう！

　ということで、お年玉を握りしめて新しいグラスをライムで一杯にしてください（笑）。



KONAMIを代表する12のアーケードゲームタイトルの“真のチャンピオン”が決定!



# KONAMI Arcade Championship 2011

KONAMIを代表するアーケードゲームタイトル、全12機種のチャンピオンを決める大会「KONAMI Arcade Championship2011」が開催された。ここでは、BEMANI機種で優勝した栄光あるプレイヤーのインタビューを紹介していこう!

## BEMANIシリーズ チャンピオンインタビュー

全国から選りすぐりのプレイヤーが激闘を繰り広げたBEMANIトップランカー決定戦2008から三年。熱望されたKONAMIオフィシャルの全国大会が『KONAMI Arcade Championship2011』(以下KAC)として帰ってきた！　今回は日本国内を五つのエリアに区切り、オンライン上で一次予選と二次予選を勝ち抜いた通過者がエリア決勝店舗に集結。全国の店舗にBEMANIアーティストたちが応援に駆けつけるなか、エリア決勝、全国決勝ラウンドが開催され会場は大いに盛り上がった。そして、数万人にも登る参加者から見事優勝の座に輝いたプレイヤーたちはグランドフィナーレへと招待される。会場ではトロフィーとゴールドディスクを授与する表彰式をはじめ、各タイトルに纏わるクイズ大会、コンポーザーライブなどの特別なイベントが開催された。今回は優勝したBEMANI機種とプレイヤーのインタビューを掲載。トップランカーからプレイヤーへのメッセージもあるので必見だぞ。

### beatmania IIDX 19 Lincle




——優勝した今の気持ちをお聞かせください

目指していたところなので、達成感がありました。『IIDX』をプレイしててよかったと思えましたね。

——今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

決勝の序盤は調子が悪かったのですが、後半に手が温まってきたあたりから、いつもの調子が出て巻き返せたところが大きかったです。

——今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

参加については考え中です。ほかの人のプレイを見るのも面白いので、次は見る側に回りたいかも(笑)。

——読者へむけてメッセージをお願いします。

今後も楽しみながら頑張っていけたらいいなと思いますので、応援よろしくお願いします。

### DanceDanceRevolution X2




——優勝した今の気持ちをお聞かせください。

当日はもちろん勝つ気でいたんですけど、ホントに勝てるかどうかはわからなかったので、優勝が決まった瞬間は一瞬立てなくなるくらい喜びを感じました。

——今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

大会ルールに合わせて、どの楽曲が一番自分にとって有利になるかを考えて選択できたことだと思います。会場のみなさんが応援してくれたのも勝因ですね。

——今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

もちろん参加します。練習を積み重ねて挑みたいです。

——読者へむけてメッセージをお願いします。

街中のゲームセンターで見かけたら、気軽に声をかけてください。みんなで『DDR』を楽しみましょう!!

### GuitarFreaksXG2 Groove to Live




——優勝した今の気持ちをお聞かせください。

今まで出場した公式大会であまり結果を出せなかったので、五年超しの優勝ができたときは感無量でした。

——今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

決勝のルールはランダムなどのオプションが使えないことと、僕は正規譜面が結構得意なことが噛み合ったのかなと思います。

——今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

勝ったからには防衛しないといけないので、もちろん参加させていただきます。

——読者へむけてメッセージをお願いします。

僕がこうして優勝できたのも、応援してくださったみなさんのおかげです。本当にありがとうございました。

**KAC こぼれ話**　すべての優勝者が集まったグランドフィナーレの会場。全員でサインを書いて寄せ書きをしたり、ほとんどのプレイヤーが多数のBEMANI機種をプレイしているので、互いのゲームについて話したりなど、交流が見られていたぞ。その様子がアーカイブとして保存されているので、まだ見たことないプレイヤーは視聴してみよう。[http://p.eagate.573.jp/game/kac/p/grand_finale/]

## DrumManiaXG2 Groove to Live



MISTER.S

――優勝した今の気持ちをお聞かせください。

長年の夢が達成したような、ふわっとした気持ちで浮かれてしまいました(笑)。

――今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

決勝までは自由選曲じゃなかったことが不安でしたが、そこを勝ち抜けたことと、決勝で自分の好きな楽曲を選んだことが勝因です。

――今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

何回でも参加したいですね。大会で演奏したい楽曲はたくさんあるので、次回が待ち遠しいです。

――読者へむけてメッセージをお願いします。

『DrumManiaXG』は演奏する部分が多く難しい機種ですが、ホントに面白いのでぜひ遊んでください。

## jubeat copious



VE*K.DSN

――優勝した今の気持ちをお聞かせください。

最後の最後まで順位がわからない状態だったので、一位が決まった瞬間は本当にうれしくて、ほかの参加者の人と抱き合うくらい喜びました！

――今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

会場がいつもプレイしている場所だからリラックスできたことと、緊張に打ち勝てたことですね。

――今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

必ず参加します。ここまできたら二連覇もしたいです。

――読者へむけてメッセージをお願いします。

『jubeat』はBEMANI機種の中でも比較的とっつきやすい機種です。最初は難しいかもしれないけど、やり込むごとに上達が見えますので、ぜひ遊んでみてください。

## pop'n music 19 TUNE STREET



TATSU

――優勝した今の気持ちをお聞かせください。

とにかくうれしかったですね。大会中はすごい緊張して不安もありましたが、優勝が決定した瞬間はうれしい気持ちが溢れて緊張が解けました。

――今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

大会が開催された場所がホームのゲームセンターだったので、気持ちを落ち着けやすかったことかな。

――今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

もちろん参加させていただきます。いろいろな人と闘いたいので、次回はもっと枠が増えているとうれしいです。

――読者へむけてメッセージをお願いします。

難しい楽曲ならだれにも負けない自信があります。ネット対戦などで見かけたらぜひ挑んできてください。

## REFLEC BEAT



N.E.X.T.

――優勝した今の気持ちをお聞かせください。

優勝したときはとにかくうれしかったですね。その一言に尽きます。

――今回の大会の勝因はどんな要素でしたか？

初戦を勝てたことで勢いが上がったのではないかと思います。後は、遠征したゲームセンターでも緊張せず、いつも通りのプレイができたことだとでしょうか。

――今後、公式大会が開催されれば参加されますか？

年を取って限界を感じない限り参加したいです(笑)。

――読者へむけてメッセージをお願いします。

『REFLEC BEAT』シリーズは稼働したてのゲームなので、まだまだ盛り上がると思います。みんなで『REFLEC BEAT limelight』を盛り上げていきましょう。



## 音乃の読者イラストコーナー

テーマ:お正月




(神奈川県／もこノイド君)




(新潟県／コンポジ君)




(群馬県／ぼっちじゃない@レトキザン君)




(大阪府／SEN@オム君)




(福岡県／赤松セリさん)




(神奈川県／未虎さん)




(福島県／森園泉さん)

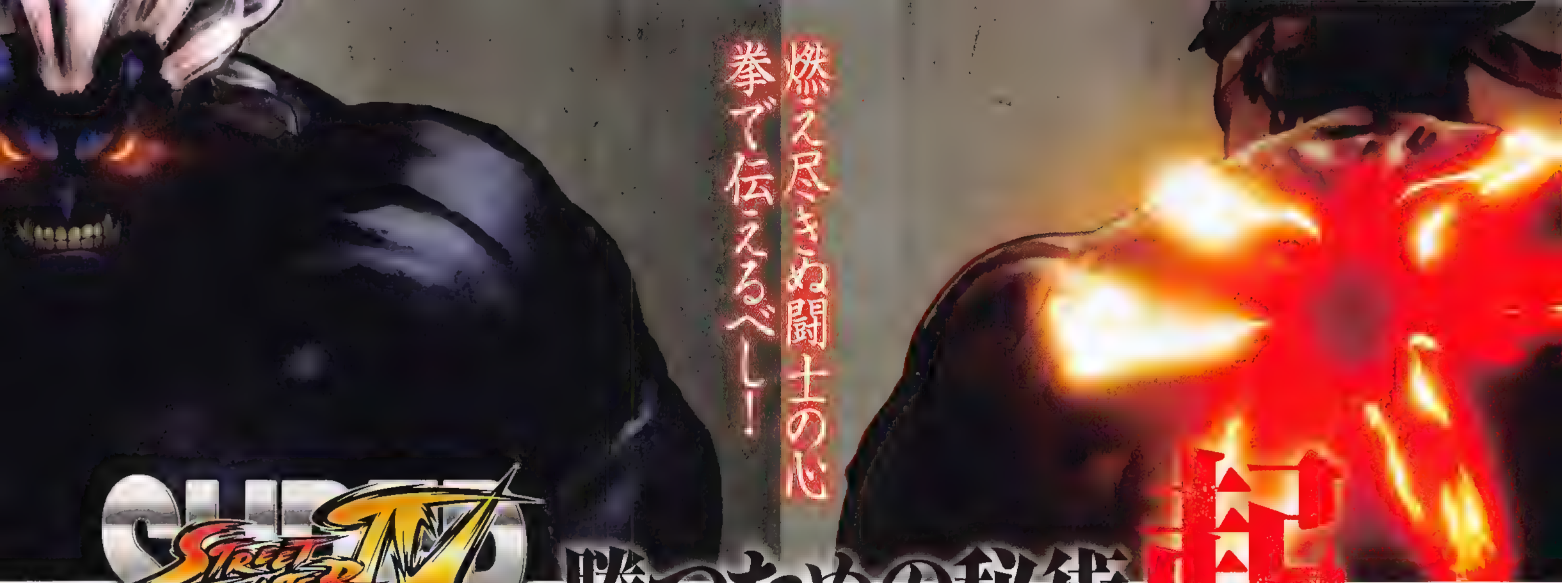


今月のテーマはお正月！　華やかなイラスト満載ですね!! 森園泉さんの作品は、着物やリボンなどが和柄の折り紙で作られているとっても素敵なイラストでした！

10ページの『ポップン20』特集でも告知させていただきましたが、ゲーム内でイラストが掲載されるイラストコンテストが開催中です！　当コーナーで活躍されている方をはじめ、みなさんの「ポップン愛」にあふれたイラストをお待ちしております!!

**次回の募集テーマは「ひな祭り」です!**

**お便りはこちらまで!** ついに『pop'n music 20 fantasia』が稼働しました!　今回も魅力的な新キャラクターがたくさん登場するので、ぜひプレイしてくださいね! 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!




# 勝つための秘術 起の章

アルカディアが贈る『スパⅣ AE』最新版、『Ver.2012』の総力特集。今月から攻略がスタート! 稼働をきっかけに初めて触れるルーキープレイヤーも、強コンボを決めたい本格プレイヤーも全対応の内容でお届けするぞ!



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
Ver.2012

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー+6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TYPE X2

## 本特集の表記について

●コンボ・動作の表記について
以下の記号を用いています。

Ⓒ…キャンセルでのつなぎ
Ⓢ…スーパーキャンセルでのつなぎ
Ⓔ…EXセービングでのつなぎ

●記事中の略称について
一部で以下の略称を用いています。

SC…スーパーコンボ
UC…ウルトラコンボ
SCゲージ…スーパーコンボゲージ
Rゲージ…リベンジゲージ
N…レバーニュートラル
空ジャンプ…攻撃を出さずに着地するジャンプ
殺意の波動に目覚めたリュウ…殺意リュウ

ストクロ完成記念

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 春獄節 〜格闘ひな祭り〜

2012 CAPCOM公式全国大会

# 新たなる強敵(とも)が待つ場所へ。

# 全国大会予選 開催中!!

『スパⅣ AE』が稼働してから初となるカプコン公式全国大会、いよいよ本格始動。2011年12月より、全国各地で予選が開始された。来年3月3日に開催される決勝の舞台を目指して、寒い冬を吹き飛ばす勢いの熱戦がただいま各地で展開中だ。稼働直後の『Ver.2012』で競われる初めての大規模イベントとあって、チャンスは今まで以上に大きいかも!?

予選の詳しい情報は公式HPをチェックしよう。

### 特別称号を手に入れろ!

| | |
|---|---|
| エリア決勝優勝 | 2012 昇龍ノ印 |
| エリア予選優勝 | 2012 波動ノ印 |
| 参加称号 | 俺より強いやつが待つ場所へ |

### 日程

**予選**
■開催期間:2011年12月17日(土)〜2012年2月12日(日)
※会場・日程詳細は公式サイトで順次発表します。

**決勝**
■開催日:2012年3月3日(土)
■開催場所:品川インターシティーホール

### カプコン綾野智章AP(アシスタントプロデューサー)からのメッセージ

「スパⅣ AE」のカプコン公式全国大会がいよいよ始まりましたね! 今回の公式全国大会では3on3で最強チームを決めたいと思っています。『スパⅣ AE Ver.2012』の影響か、参加チーム内のキャラクター編成は実にさまざま。カプコン公式最強の座を目指して、皆さん奮って大会に参加してください!

### <レギュレーション>

・『スパⅣ AE Ver.2012』(アーケード版)使用。
・本大会決勝トーナメントは32チームの勝ち抜きトーナメントとします。
・勝ち抜き3on3方式、3名様1組でのエントリー。2ラウンド先取の試合を、先に3試合勝利したチームが勝ち残ります。※試合は99カウント、3ラウンド制。予選・本大会決勝トーナメント共通。
・全キャラクター使用可能状態での大会運営。
・同チームにおける使用キャラクターの重複不可。
・本大会決勝トーナメントは、予選大会と違うキャラクターを使用することも可能とします。ただし、決勝トーナメント参加途中にキャラクターを変更することはできません。あらかじめ申請されたキャラクターを使用してください。
・大会エントリー後のメンバー変更不可。
・キャラクターの向き(1P、2P)はトーナメント表により決定いたします。
・先鋒はプレイ前の申告制。
・事務局が定めた集合時間に受付を行なわなかったチームは失格となります。ただし、本大会決勝トーナメントに限り、交通機関の遅延等、特別な事由が発生した場合、事前に大会事務局に御連絡ください。
・筐体の設定はイベントモードを使用。その他は工場出荷時の設定とします。※ステージセレクト有り。
・同時に複数エリア予選への多重エントリーはできません。多重エントリーが発覚した場合、代表権を獲得していたとしても、それまで登録してあった全エントリー失格扱いといたしますのでご注意ください。※多重エントリーとは、「同一人物が複数のチームに所属している」ことを指します。
・成り済ましの禁止。「出場者が本人以外の名義で参加すること」を禁止いたします。
・本大会参加者の特定人物が著しく得をしたり、また損益を及ぼす全ての行為を禁止します。※プレイの妨害行為等

最新情報はコチラ!
ストリートファイターシリーズ公式サイト
http://www.capcom.co.jp/streetfighter/

**スパⅣAE事典** ●チームの「個性」に注目!:綾野APのコメントにもあるように、3on3で競われる公式全国大会はチーム編成も大きなポイントとなりそう。「Ver.2012」が稼働して現段階でまだ1カ月弱。いわゆる強キャラの評価も大きく分かれており、大会での使用キャラも前バージョンに比べてかなりバリエーションが広がりそうだ。どのキャラクターでチームを組むかも戦術の大きな要素の一つになるに違いない。

超入門!
『スパⅣ AE』
ルーキー
応援企画

# これから始める! 『スパⅣ AE』 教習所

講師(Text):すてき／伝説のオタク／極限堂　イラスト:トンピー




**『スパⅣ AE』には興味があるけど始めるきっかけが見つからないという方に贈る、超初心者応援企画。対戦格闘ゲームをプレイしたことがない人にも分かりやすく解説していく。この機会にイチから学んで対戦デビューしてみよう!**

『スパⅣ AE』を遊ぶに当たって最も重要なことは"楽しむ"こと。細かな理論や操作方法を覚えるのは後回しにして、まずはプレイしていて楽しいと感じることが大切だ。今回は、キャラクター選びからレバーの持ち方、技の出し方といった初歩的なところから細かく見ていこう。


最初からうまくて強いプレイヤーはいない。楽しみながら少しずつ上達していこう。

## ステップ1 自分に合ったキャラを選ぼう!

自分の目指すプレイスタイルにあったキャラクターを選ぶのが上達への第一歩。最初は操作が簡単なキャラクターがオススメだ。

Text:すてき

### 39キャラクターは「コマンド系」と「タメ系」に分けられる

『スパⅣ AE』のキャラクターは扱う必殺技の入力方法によって2系統のタイプに分かれる。一つ目はレバー入力をした後にボタンを押すことで技を繰り出す"コマンドキャラ"。二つ目は一定時間、決まった方向にレバー入力し続けた後、別方向にレバーを倒すとともにボタンを押すことで技を繰り出す"タメキャラ"だ。中には2系統の技を同時に扱うキャラクターも居るが、基本的には1キャラクターにつき、どちらか1系統の入力方法になっている。その特徴について解説していこう。

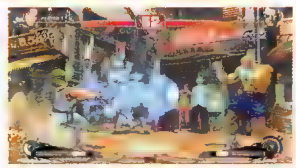
**コマンドとタメ分類**

| 「コマンド」キャラ | | 「タメ」キャラ | |
|---|---|---|---|
| リュウ | 元 | 春麗 | バイソン |
| ケン | ダン | E.本田 | バルログ |
| ザンギエフ | T.ホーク | ブランカ | ベガ |
| ダルシム | ガイ | ガイル | ディージェイ |
| サガット | コーディー | | |
| C.ヴァイパー | いぶき | | |
| ルーファス | まこと | | |
| エル・フォルテ | ダッドリー | | |
| アベル | アドン | | |
| セス | ハカン | | |
| 豪鬼 | ジュリ | | |
| 剛拳 | ユン | | |
| キャミィ | ヤン | | |
| フェイロン | 殺意リュウ | | |
| さくら | 狂オシキ鬼 | | |
| ローズ | | | |


タメキャラクターの代表格であるE.本田。主力の必殺技、スーパー頭突きもタメ技だ。

### 「コマンド」キャラクターの特徴

大半のキャラクターがこの系統に分類される。コマンド入力に慣れてしまえば、いつでも好きなときに必殺技を繰り出せるのが最大の利点。攻守ともに必殺技を絡めた立ち回りが可能だ。なお、得意な立ち回りはキャラクターごとに異なる。


前進しながらでも必殺技を出せるのがタメキャラとの違い。コマンド精度を上げよう。

- リュウの波動拳……↓↘→+Ⓟ
- リュウの昇龍拳……→↓↘+Ⓟ
- リュウの滅・波動拳……↓↘→↓↘→+ⓅⓅⓅ

### 「タメ」キャラクターの特徴

コマンド入力が苦手でも簡単に必殺技を繰り出せるのが特徴。後ろや下方向にレバー入力をし続ける必要があるため、臨機応変な使い方はしづらいが、その分強力な必殺技が多い。どちらかというと、相手の出方を伺う立ち回りを得意としている。

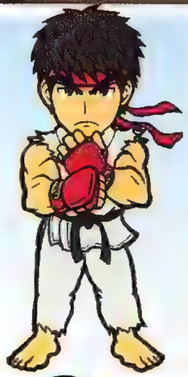

しゃがみながらタメを作るのが基本。相手の動きに合わせて発動すると効果大。

- ガイルのソニックブーム…←(タメ)→+Ⓟ
- ガイルのサマーソルトキック…↓(タメ)↑+Ⓚ
- ガイルのソニックハリケーン…←(タメ)→←→+ⓅⓅⓅ

**スパⅣ AE事典**　●対戦を楽しむために1:対戦ゲームはマナーが大事、相手に対する煽り行為や回線切断などは絶対にしないこと。連敗して熱くなってしまったときも、負けた理由がどこにあるのかを考えて、今後に活かすことが重要だ。相手のキャラクターとの相性が悪いときは、つい言い訳にしてしまいがちだが、その差を埋めるために何をすればいいのか考えることも上達の手助けになる。

# 能力から見る！ 3タイプのキャラクター

こちらはキャラの「能力」から分類をしてみた。
二つの特徴を併せ持つキャラクターも多い。



## 飛び道具系

飛び道具で遠距離からけん制しつつ、相手の出方を伺うことに長けたタイプ。行動を起こした相手に手痛い一撃を加えてダメージを与える。相手キャラクターへの対策が必要となるシビアな一面も。

**例えばこんなキャラ　リュウ**

高性能な飛び道具に無敵技を併せ持つオールラウンダー。対戦の基礎を学ぶのにも最適なキャラクターだ。



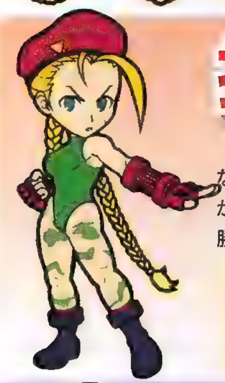
飛び道具を跳び越える相手を対空技で迎撃。『ストリートファイター』シリーズの基本だ。

**主なキャラクター（必殺技）**

リュウ（波動拳）
春麗（気功拳）
ガイル（ソニックブーム）
サガット（タイガーショット）
豪鬼（豪波動拳・灼熱波動拳）
ローズ（ソウルスパーク）

**長所**

- 遠距離から攻撃できる
- 対戦の主導権を得やすい
- プレイヤーの実力差が出やすい



## 打撃系

接近戦を主戦場とするタイプ。E.本田やブランカなどの一撃に重きを置くキャラクターは比較的操作が簡単だが、C.ヴァイパーやキャミィなどの手数で勝負するキャラクターは高難度のものが多い。

**例えばこんなキャラ　キャミィ**

使いこなすのは難しいが接近戦での爆発力は随一。攻めだけではなく、強力な切り返し手段も持つ高性能なキャラ。



高威力なコンボや脱出困難な攻めで相手を圧倒する。操作は難しいがやりがいがあるタイプ。

**主なキャラクター（必殺技）**

ケン（昇龍拳）
E.本田（百裂張り手）
ブランカ（ローリングアタック）
バイソン（ダッシュストレート）
キャミィ（スパイラルアロー）
フェイロン（烈火拳）

**長所**

- 接近戦が得意
- 強力な攻めを覚えれば相手を圧倒できる
- 格上の相手にも勝ちやすい



## 投げ系

至近距離から繰り出される投げ技で大ダメージを与えるタイプ。一度相手に接近してしまえばすさまじいプレッシャーを与え続けられる。対策されるまでは無類の強さを誇るのも特徴だ。

**例えばこんなキャラ　ザンギエフ**

超範囲、高威力の投げ技と、簡単操作で発動する切り返し技で接近戦を支配する。飛び道具やリーチの長い技が苦手。



投げ技を決めた後はさらに攻め込むチャンス。力強い攻めが持ち味のタイプだ。

**主なキャラクター（必殺技）**

ザンギエフ（スクリューパイルドライバー）
アベル（トルネードスルー）
T.ホーク（メキシカンタイフーン）
まこと（吊るし喉輪・唐草）
ハカン（オイルロケット）

**長所**

- 爆発力がある
- 相性のいい相手にはとことん強い
- 初心者でも勝ちやすい

### そのほかの特殊なキャラクター

39キャラクターの中には三つのタイプに分類できないものも居る。セスは飛び道具と投げ技に加え、高性能な打撃技を兼ね備えているハイブリッドキャラ。相手を引き寄せる特殊な技も使う。元は二つの流派を切り替えながら闘うキャラ。コマンド技を扱う流派とタメ技を扱う流派に分かれるので、流派を変えると操作感が激変する。

**セス**



さまざまなタイプの技を使えるラスボスキャラ。その代わり打たれ弱い。

**元**



二つの流派を扱うテクニカルキャラ。全キャラ中屈指の操作難度を誇る。

### 編集部チョイス！ For ビギナーズ!! 「簡単に勝てそう」なキャラは？

初心者とはいえ、対戦に勝てなければつまらないという人にオススメのキャラクターを紹介。相手の攻めを無効化しやすく、簡単操作で戦えるものを選んでみた。ただし、強い行動に頼り過ぎてしまうと、対戦の基本を覚えないまま勝てるようになってしまうので注意しよう。あえて操作難度の高いキャラクターで練習するのもいいが、対戦で負け続けるのもつらいので無理はしないように。



**E.本田**
一撃の威力が高く、暴れも強力。

**ザンギエフ**
簡単に勝てそうなキャラ筆頭。

**ブランカ**
操作が簡単で動きも早い。

**ケン**
とにかく昇龍拳が強力。

**ガイル**
遠距離から敵を完封できる。

**スパⅣAE事典** ●対戦を楽しむために2:同じ相手に連続で挑戦する"連コイン"。必ずしも悪い行為というわけではないが、ゲームセンターでプレイしているときは、順番待ちをしている人が居ないか確認しよう。家庭用では順番待ちを気にする必要は無いが、もし相手に部屋から退出させられたときは、しつこく追いかけずに、別の相手を探すようにしよう。

ステップ2

# キホンから知る「操作」

まずゲームを始める前に知っておくとよい操作にまつわる知識アレコレを伝授する。確実なプレイをするためには必要な事ばかりだ。

Text:伝説のオタク

## レバーの持ち方 どのタイプがベスト!?

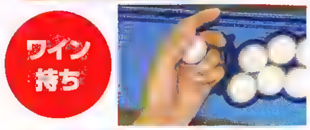
キャラクターを移動させたり、必殺技のコマンド入力のためのレバー。持ち方は自由だが、代表的な持ち方をここでいくつか紹介しよう。

まず「かぶせ持ち」と呼ばれる型。レバーの玉を上から包み込むようにかぶせて握り、手の甲が上を向くのが特徴。様々なコマンド入力が満遍なくできる。一般的な型の一つだ。

次に「ワイン持ち」と称される型。中指＋薬指or人差し指でレバーを挟み、手の平が上を向くように玉を握る。手首を使って操作するのが特徴。

最後に「つまみ持ち」。手の側面を台に軽く固定させ、人差し指、中指、親指の三つで玉を転がすように操作するのが特徴。レバー部分の根元を小指と薬指に挟む人も居る。







### 編集部で聞いた「どの持ち方?」

あらゆる格ゲーのプレイヤーが集うアルカディア編集部で、持ち方を聞いたところ、以下の結果に。シンプルで動作に優れるかぶせ持ちが多数に！

**かぶせ持ち…50%**
**ワイン持ち…20%**
**つまみ持ち…30%**

## 攻撃の「弱」・「中」・「強」 その違いをきっちり理解しよう

通常技は、弱から強にかけてリーチが長くなり、ダメージも高くなる。それだけを聞くと、「強だけ使っていればいいんじゃないの？」と思うかもしれないがそんなことはない。

強は、こん身の攻撃ゆえに「攻撃を繰り出すまでが遅く、技後のスキが大きい」というデメリットがあるのだ。

また、弱は「威力が低くリーチが短いが、攻撃を繰り出すまでが早く、技後のスキも小さい」のが利点だ。そのため、近距離では強よりも弱の方が使いやすい。逆に、弱攻撃が届かないような中距離では、強の方が使いやすいだろう。中は、弱と強の中間の性能と考えてもらっていいぞ。

二つの距離から攻撃を比較

終わり

近距離で



近距離で弱Ⓟと強Ⓟを同時に出すと……、



出るまでが早い弱の方が強より先に当たる。

中距離で



中距離で弱Ⓚと強Ⓚを同時に出すと……、



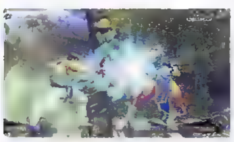
弱は届かないため、リーチの長い強が勝つ。

## 初心者の壁! コマンド入力 コツを覚えれば難しくない!

必殺技は、レバー操作＋ボタンで出すことができる。強力なものがそろっているため、ぜひともマスターしてほしい。覚えるのが難しそうだが、以下のいずれかのパターンが多い。素早く一定の速度でレバー操作し、コマンドの完成とほぼ同時にボタンを押すことを心掛けてみよう。

### ↓↘→コマンド

必殺技の基本となる波動拳のコマンド。飛び道具系に多いのが特徴。



斜め下を正確に経由させ、斜め上まで行き過ぎないのがコツとなる。

### →↓↘コマンド

昇龍拳系のコマンド。入力にクセはあるが無敵時間のある技に多い。



前から真下移る際は滑らかに入力。最後は斜めできっちり止めるといい。

### →↘↓↙←コマンド

半回転系のコマンド。左右どちら側からでも出せるようにしよう。



レバーを半回転させる際、↘↓↙を正確に経由させるのがコツ。

### レバー一回転コマンド

実際は3/4回転でも出せる。また、レバーを回す方向は問わない。



←↙↓↘→と素早く入力すればジャンプする前に技が出せるぞ。

### ←(タメ)→→コマンド

一定時間、特定の方向にレバーを入れ続ける必要があるコマンド。



タメの時間は一秒以上を目安に、最初は長めにためて、確実に出せるように。

### 連打コマンド

ⓅorⓀボタンを素早く連打すると出せる。5回目に押した強さの技が出る。



弱中強弱強とずらし入力をすれば強版を出すことができる。

### 「スパⅣ」シリーズの必須知識 「簡易入力」でラクラク発動

一部の必殺技のコマンドは完璧なコマンド通りに入力せずとも出すことができる。下記の表を参考にして、使いやすいものがあれば取り入れてみよう。




リュウの昇龍拳は↘↓↘↓と交互に入力しつつボタンを押すだけで出せる。

●主な簡易コマンド

| 通常のコマンド | 簡易コマンド | |
|---|---|---|
| →↓↘ | ↘↓↘ | →↘→ |
| ←↓↙ | ↙↓↙ | ←↙← |
| ↓↘→↓↘→ | ↓↘↓↘→ | ↓↘↓→ |
| レバー1回転 | →↘↓↙←↖ | →↓←↑ |
| Ⓟ連打 | Ⓟを素早く5回押す | |

スパⅣAE事典 ●ワイン持ち豆知識:「ワイン持ち」は、レバーを持つ手がまるで「ワインを持っている」かのように見えることから由来している。しかし、これは実際のワインの持ち方としては間違っており、正しくはブランデーを持つときのものらしい。高級レストランでワインをたしなむ際、この持ち方で優雅にワインを持ってドヤ顔をしていると恥をかくかもしれないので注意したい!(以上、ライター「伝説のオタク」の実話)

ステップ 3

# 対戦の基礎知識

いよいよ、格ゲーならではの楽しみ「対戦」についてのお話へ。ラウンドが始まって意識すべき、基本事項がいくつもあるのだ。

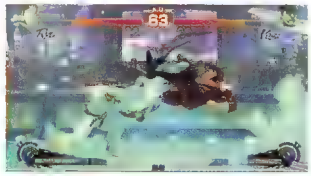
Text:伝説のオタク

## 攻める側の行動 何をしたらいいの?

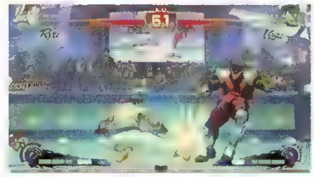
対人戦はCPU戦と違い、お互いの思考が複雑にぶつかり合う。そんな中でまずは何から覚えればいいのか？　ここでは、その中でも基本となるけん制、対空、投げ、近距離戦について解説していこう。キャラによって長所短所があるぞ。

### その1 「けん制」で相手をうかがう

ラウンド開始直後はお互い中距離戦から始まる。この距離ではなるべく相手をけん制して出方を伺おう。自分のキャラでリーチが長めの技を把握し、その技の先端が当たるか当たらないかぐらいの距離で振ってみよう。なるべくなら、スキが小さくガードされても反撃されない技が理想的だ。このけん制行動で少しづつダメージを与えられるようになれば、後述する戦術が生きてくるぞ。いかに安全にダメージを与えるかが肝心だ。



飛び道具や突進系の必殺技を持つキャラは中～遠距離でもけん制ができるため強力。ただし、スキも大きいので読まれてジャンプされるとジャンプ攻撃で反撃されやすい。



リュウのしゃがみ強Ⓚは、スキは大きいがヒット時にダウンを奪う。相手を転ばせればその後の試合展開が有利になるぞ。相手の攻撃のスキに合わせて要所で狙おう。

### その2 対空技で迎え撃つ

前述のけん制行動が上達すれば、それを嫌がってジャンプしてくる相手は多い。このジャンプを誘って対空技で迎撃することができれば重要なダメージ源となる。これがけん制行動の目的の一つでもあるのだ。対空技には上方向に強いアッパー系の攻撃が適している。また、とっさに出すのは難しいが、無敵のある必殺技も対空技として信頼できる。けん制しつつもジャンプに反応して対空技を出すことを意識しておこう。



スキの小さいけん制技ほど、相手にジャンプを合わされても対空技での迎撃が間に合いやすい。対空ができないととっさに判断した場合は無理せずガードしよう。

### その3 近距離戦でダメージを増やす

上記の戦術を使って相手を転ばすことに成功すれば、相手が起き上がるまでに距離を詰めることができる。近距離戦に持ち込んで攻撃を当てれば、後述するコンボで大ダメージを狙うチャンスがくる。

また、近距離では投げを狙うことができる。投げはガードで防ぐことができない攻撃（投げ抜けで防ぐことは可能）なので、近距離では重要なダメージ源となる。コンボや投げを狙って一気に試合を決めよう。



ザンギエフなどの投げキャラが真価を発揮するのは近距離戦にある。コマンド投げは投げ抜けができない上に威力が高く、投げ間合いは広いので強力だ。

#### ダウン回復直後は「起き攻め」のチャンス

強烈な攻撃を与えて、相手をダウンさせたときは、さらに攻撃を加えるチャンスが生まれる。近づいて、起きた瞬間を狙ってジャンプ攻撃や必殺技を狙おう。この「起き攻め」のバリエーションを増やすのも上達の近道のひとつだ。



起きた相手のガード方向の裏を狙う「めくり」攻撃も有効な手の一つ。

## 守る側の行動 相手の攻撃をどう凌ぐ?

攻める機会があれば、当然守りをしなければならない場面も現れる。しかし相手も人間。どう攻めてくるかの読み合いとなる。まずは、確実な守りを覚えることが重要だ。防御がうまくなればなるほど、勝率が安定してくるものだ！

### その1 立ちガードとしゃがみガードの違い

立ちガードはジャンプ攻撃をガードできるが下段はガードできない。しゃがみガードは下段攻撃をガードできるがジャンプ攻撃をガードできない。また、投げはどちらでも防ぐことはできない。そのため、しゃがみガードをメインに使いつつ、相手がジャンプしてきたときだけ立ちガードに切り替えるのが基本だ。

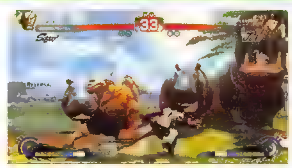




下段は早いので基本となるのはしゃがみガード。ジャンプが見えたら立ちガードに切り替えよう。

### その2 転ばされたらどうするの?

攻撃を受けて転ばされてしまうと、ダウン中に攻撃は受けないものの、起き上がるまでの間は一切の行動ができなくなってしまう。一方的に攻撃を重ねられてしまう危険性があるため、このような状況では起き上がると同時にガードをするのが基本。しかし、起き上がって動けるようになると同時に、出始めから無敵のある必殺技を出せば相手の重ねてきた攻撃を逆につぶすことができる。



相手の攻撃を読んだら無敵技で切り返そう。



バックステップは安全に打撃や投げを回避できる。

**スパⅣAE事典**

●**ガード補足:**空中ではガードができないので地上の方が安全なのだ。一部の地上攻撃はしゃがみガードすることができない（中段技）が、大抵は威力が低いので最初のうちは無視してもいいだろう。

●**打撃と投げの豆知識:**通常投げは出るまでが早い。また、投げは打撃と投げが同時にかち合った場合、投げの方が勝つ。そのため、近距離での投げは強力だ。最初のうちは近距離でどんどん狙ってみよう。

ステップ4

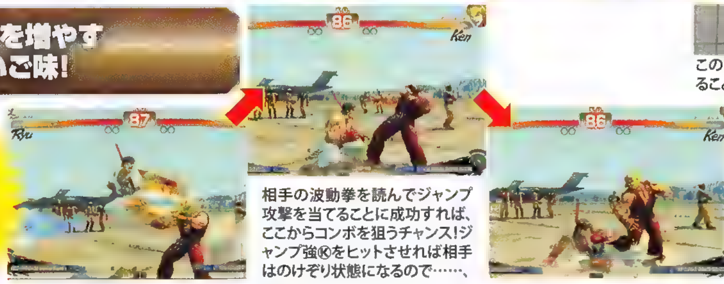
# コンボの仕組み

攻撃を連続でたたき込むコンボは格闘ゲームの魅力の一つ。そのコンボとはどのような仕組みで成立するものなのか？

Text:伝説のオタク

## 攻撃を重ねてダメージを増やす これぞ格ゲーのだいご味！

通常技や必殺技などの攻撃を相手にヒットさせると、相手がのけぞって一定時間行動できなくなる。こののけぞり状態の相手へ、さらに攻撃を当てられれば攻撃が連続ヒットする。これがコンボの仕組みだ。




相手の波動拳を読んでジャンプ攻撃を当てることに成功すれば、ここからコンボを狙うチャンス！ジャンプ強Ⓚをヒットさせれば相手はのけぞり状態になるので……、

着地した後、こちらが動けるようになったら素早く攻撃。のけぞりが回復する前に出そう

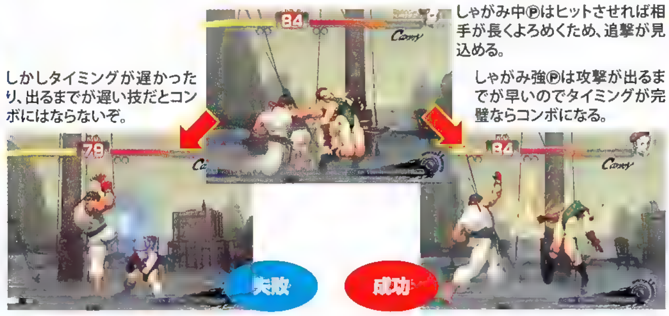



このようにつながった数が表示されることでコンボ成立が分かる。

## コンボ成立のケース①：目押し

攻撃を当てた際に、相手がのけぞる時間は当てた技によって異なる。例えば、リュウのしゃがみ中Ⓟはヒット時の相手がのけぞる時間が長い。そのため、攻撃後に素早く別の攻撃を出すことでコンボを成立させることができる。

ただし、相手ののけぞり時間は限られているので、攻撃が出るまでが早い技の方が追撃しやすい。ヒット時に相手が長くのけぞる技と、攻撃が出るのが早い技を把握しておこう。これが目押しコンボというものだ。タイミングが重要。練習あるのみ。




しゃがみ中Ⓟはヒットさせれば相手が長くよろめくため、追撃が見込める。

しかしタイミングが遅かったり、出るまでが遅い技だとコンボにはならないぞ。

しゃがみ強Ⓟは攻撃が出るまでが早いのでタイミングが完璧ならコンボになる。

## コンボ成立のケース②：キャンセル

すべての攻撃技は、①予備動作→②攻撃を繰り出す→③攻撃後は自分にもスキが生まれる、という流れになっている。キャンセルとは、③の硬直と呼ばれる部分の動作を省略させて、素早く必殺技を出すことができるというテクニックだ。

例えば、リュウのしゃがみ強Ⓟはスキが大きく、ヒットさせても目押しコンボにはつなげることはできない。しかし、しゃがみ強Ⓟをキャンセル（この特集の攻略記事ではⒸ▶の記号で表記）して波動拳を出せば、スキが消えて波動拳がコンボになるのだ。



リュウのしゃがみ強Ⓟはスキが大きく、目押しコンボはつながらないが……、

キャンセルで強波動拳を出せば、しゃがみ強Ⓟのスキが消えて波動拳がコンボに！



一部の弱攻撃のみ、通常技でもキャンセルが可能。リュウのしゃがみ弱Ⓚから……、

しゃがみ弱Ⓟがキャンセルで出せる。これは連打キャンセルと呼ばれるものだ。

## コンボ成立のケース③：特定状態後の追撃

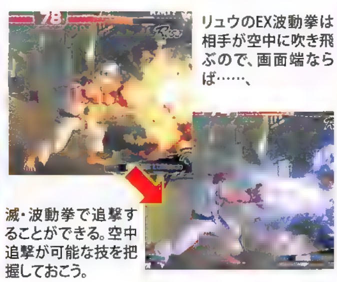
特定の技をヒットさせると相手が空中に吹き飛ぶ状態になる技がある。この相手が地上に落ちるまでの間は、特定の技によって、追撃することが可能だ。例えば、リュウのEX波動拳が画面端でヒットすれば滅・波動拳で追撃できるぞ。これもよく起こるコンボ成立の状況。

特殊な例として、セービングアタック（Lv.2以上）をヒットさせれば相手がその場で崩れ落ちるような特殊なのけぞり方をする。本来ならば、のけぞり中の相手は投げられないが、この状態の相手には投げが決まるぞ。



セービングアタックはダッシュでキャンセル可能。ボタンを離すと同時に➡➡と入力。

直ちにダッシュのモーションになるぞ。ここから追撃してコンボを狙っていこう。



リュウのEX波動拳は相手が空中に吹き飛ぶので、画面端ならば……、

滅・波動拳で追撃することができる。空中追撃が可能な技を把握しておこう。

### コンボ課題にチャレンジ！

これらの説明でコンボの仕組みは理解していただけただろうか？ え!?……こんなの簡単だって？ それなら、ベガ立ち読みしているキミに課題を出させていただこう。右表のコンボに挑戦するべし！

Ⅰは、跳び込みからのコンボ。Ⅱは、連打キャンセルからしゃがみ中Ⓟ目押しコンボ。Ⅲは、キャンセルを使ったコンボ。Ⅳはセービングアタックと空中追撃を利用したコンボ。Ⅴはすべての応用だ。

### 使用キャラ：リュウ

Ⅰ：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ
Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ
Ⅲ：しゃがみ中ⓀⒸ▶強波動拳
Ⅳ（画面端）セービングアタック（Lv.2）Ⓒ▶ダッシュ→しゃがみ強ⓅⒸ▶EX竜巻旋風脚→中昇龍拳
Ⅴ：（画面端）ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強ⓅⒸ▶EX波動拳→滅・波動拳

コンボ課題や、各教程で解説したテクニックの動画をアルカディアブログ「アーケード魂」にて近日公開する予定。記事を読んで、映像を見て練習しよう！
「アーケード魂」URL → http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

**スパⅣAE事典** ●セービングアタック補足：セービングアタックは全キャラの持つ特殊な攻撃。相手の攻撃を一発だけ受け止められる性質を持つ。ボタンを押す長さで性能が三段階に変化し、Lv.2以上がヒットすれば特殊なやられ状態（崩れ）を誘発できる。相手のけん制に合わせて使うと効果的で、連続技の起点としても重宝する。セービングアタック性能がいいキャラは積極的に狙ってみよう。

追加教程

今さら聞けない!?

# 『スパⅣ AE』Q&A集

初心者が困ってしまうこと、分からないことをQ&A形式でピックアップ。何となくうやむやにしていた疑問をすっきり解決だ!

Text:極限堂

**Q 「グラップ」、「しゃがみグラップ」という言葉をよく聞きますが、これは何のこと？**

**A** 相手の投げをはねのける「投げ抜け」のことです。投げ抜けは弱Ⓟ＋弱Ⓚの同時押しでできますが、この動作を立ち状態ですることを「(立ち) グラップ」、しゃがみ状態ですることを「しゃがみグラップ」と呼びます。「グラップ」のメリットは投げ抜けがしやすく、相手がガード等で様子を見ていた場合にこちらが投げることができます。デメリットは立ち状態になるため、下段攻撃をもらいやすくなることや、こちらの投げ空振りモーションが出てしまった際にスキが生じることです。

一方、「しゃがみグラップ」のメリットは、しゃがみガード状態から投げ抜けを狙えることや、本来投げ空振りモーションが出るシーンでしゃがみ弱Ⓚによる攻撃が出ることがあります。デメリットはしゃがみ弱Ⓚの動作中を投げられてしまうと、投げ抜けが不可能になってしまうことなどがあります。



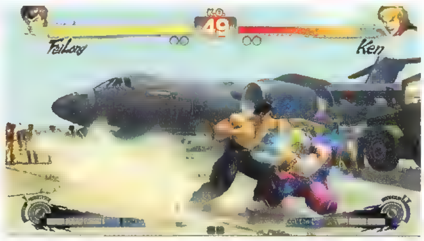
しゃがみグラップ、しゃがみ弱Ⓚに相手から打撃技を合わせられると、カウンターでくらってしまうデメリットもある。

**Q リュウを使っています。しゃがみ弱Ⓟを1回ヒットさせてキャンセル→昇龍拳は出せるのに、しゃがみ弱Ⓟを2回連続ヒットさせるとキャンセルして昇龍拳を出すことができません。とても不思議です……。**

**A** 弱攻撃の多くは終わり際のスキをキャンセルして、再度弱攻撃でキャンセルできるようになってます。これを連打キャンセルと呼びますが、連打キャンセルで出した攻撃は、本来必殺技でキャンセルが可能な技でも、キャンセルが不可能になってしまう性質があるのです。質問にあるリュウのしゃがみ弱Ⓟ×2→昇龍拳に限っていえば、しゃがみ弱Ⓟをキャンセルしなくても連続技になりますが、もし、しゃがみ弱Ⓟからキャンセルで昇龍拳つなげるならば、1発目のしゃがみ弱Ⓟから目押しで2発目のしゃがみ弱Ⓟにつなぐことで、しゃがみ弱Ⓟをキャンセルして昇龍拳を出せるようになります。



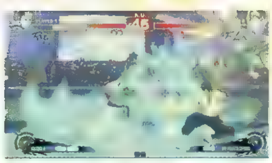
フェイロンのしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→烈火拳は、しゃがみ弱Ⓟが早いと連打キャンセルになってしまう。



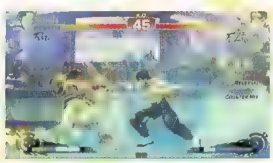
逆に遅いとキャンセルできるがガードされてしまうので、意外と難度の高い連続技となっているのだ。

**Q セービングアタックでは相手の技が一発だけ受け止めることができるはずなのに、ダメージを受けてしまいました。なぜ？**

**A** セービングアタックのタメ中の受け止め状態（アーマー状態）を打ち破る必殺技をくらったからです。そのケースは二つあります。一つは、「アーマーブレイク属性」のついた必殺技をくらった場合。もう一つは「リバーサル」（最速で発生させること）で出した必殺技をくらった場合。リバーサルで出す必殺技にはセービングを壊す性質が付くのです。起き上がりの直後や、攻撃を受けて動けるようになった直後に必殺技を出すとリバーサル扱いになります。



リュウでしゃがみ中Ⓚ→波動拳をガードさせた。フェイロンが烈火拳で突っ込んでくるのを読んでセービングを使うが……、



リバーサル扱いのためアーマーブレイク属性が付いている。わかりやすいよう画面上に「REVERSAL」が出る点もチェックだ。

**Q セービングアタックをガードしようとしたら、ガードできずにくらってしまいました。また、そのガード不能攻撃を起き上がりに重ねられて困っています。助けて！**

**A** セービングアタックは3段階までためることができ、Lv.3までたまるとガード不能の攻撃となっているので、Lv.3で攻撃されそうになったらジャンプやバックステップで逃げましょう。起き上がりにセービングアタックを重ねられた場合は、バックステップで避けたり無敵技で割り込むのがオススメです。また、Lv.3を起き上がりに重ねられた場合は、救済処置としてリバーサルジャンプで回避できるようになっています。ただしLv.1とLv.2を重ねられた際は、ジャンプで回避できない点に注意してください。

**Q 相手の起き攻めにうまく対応できず、起き攻めだけで倒されてしまいがちです。何かうまい逃げ道はありませんか？**

**A** まず大事なことは、ダウン時に受け身をするorしないを交ぜることで、相手の起き攻めのタイミングをずらすことです。通常は早く起き上がった方が攻め込まれにくいため、受け身を取ることがセオリーになり、攻め手はそれに合わせた攻撃をすることが多いです。そこで受け身をしない選択肢を交ぜると、起き上がりのタイミングをずらされた相手は、効果的な攻めを仕掛けづらくなります。ただし、通常投げやしゃがみ強Ⓚなどの技をくらった後は、強制ダウンになっている点に注意です。

また相手に地上から起き攻めされる際には、リバーサルバックステップが有効な防御手段になります。バックステップは出始めに無敵があるので、投げだけでなく打撃技も避けてくれることがあります。相手にばれて対応されるまでは、バックステップを多用して起き攻めに対処してみましょう。



連続技をくらってダウンを奪われてしまった。しかし、ここでは意識的に受け身を取らないことを選択。



キャミィは受け身を前提としためくり攻撃を空振りしてしまい、強力な起き攻めができなくなったぞ。



スパⅣAE事典 ●「超入門」の質問を募集:「スパⅣ AE」ビギナーからの「今さら聞きけない」疑問や相談をどしどしお寄せください。本誌攻略ライターが悩めるアナタをお助けします。本誌アンケートハガキの自由欄、もしくは128ページの送り先にハガキかメールでお送りください。これから格ゲーを始めたい皆さんからの質問を待っています!

# Ver.2012 完全対応 注目キャラクター対戦攻略 壱

『スパⅣ AE　Ver.2012』の変更に対応した、最新の対戦攻略をお届けしよう。第一弾となる今月は、攻略チーム厳選の9キャラクター。読んで『スパⅣ AE』の対戦知識をアップデートせよ！

## 『Ver.2012』流 最新対戦攻略集

本誌発売時点ではアーケード・家庭用ともに『Ver.2012』へのアップデート対応が開始されている『スパⅣ AE』。本誌前号の特集でも紹介したように、今バージョンでは非常に数多くのキャラクター調整が施されたことによって、対戦事情は一変。ゲームセンター、家庭でのネット対戦ともに、同じゲームながら数カ月前とは違う様相を見せている。

今月から本誌『スパⅣ AE』特集では今バージョンに対応した最新版の対戦攻略を展開していくぞ。アップデートされた闘いを勝ち抜くためのヒントがここにある。ぜひ役立ててほしい！



前バージョンの稼働から一年。再び闘いはスタートラインに。新たな使用キャラクターを見つけるチャンスでもあるのだ。

### チェックポイント1 ダメージ強化



『Ver.2012』はアッパー調整がテーマの一つに。ダメージが増えた技も多数存在。

### チェックポイント2 連続技の変化



多くの技の動作フレームに手が加えられた。従来のコンボがつながらないというケースもある。

### チェックポイント3 技仕様の変更



従来とは、発動の仕組みや判定が異なる技も存在。前バージョンの感覚で挑むと痛い目に……。

## 本誌攻略チームが注目！今月登場のキャラクター



**ルーファス**
ファルコーンキックを軸に、近距離戦に持ち込み、ラッシュを仕掛けよう。

**殺意の波動に目覚めたリュウ**
しゃがみ中Ⓚの差し込み、旋武脚をきっかけに、多彩なバリエーションのコンボを極めよう。

**ダン**
おなじみのポジションながら、アッパー調整が多数追加。接近戦に厚みが増した。

**剛拳**
調整によって、対空技の不安要素が軽減。立ち回りの選択が大きく広がった。

**ハカン**
開幕からオイル塗布状態のアドバンテージは大きな脅威に。オイルダイブの強化にもクローズアップ。

**コーディー**
調整項目はすべて強化方向。2段技になったバッドスプレーをどう活かすか？

**狂オシキ鬼**
従来の圧倒的なスピードと手数がより活かせる闘いが展開できる。

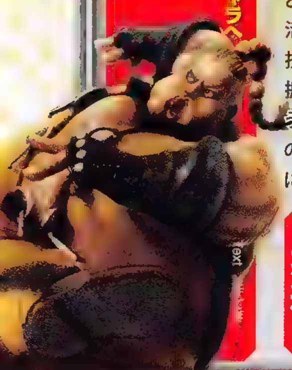
**ユン**
前バージョンとは違う立ち回りが求められるものの、近距離の爆発力は健在だ。

**ヤン**
雷撃蹴の大きな調整への対応がカギ。いかに近接に持ち込むか。

---

## 対戦攻略 ルーファス RUFUS

画面中央での火力がアップ。強キャラへの返り咲きとなるか!?



### ラッシュを仕掛けるまでの布石

ルーファスの持ち味はファルコーンキックを絡めた近距離戦だが、そこに至るまでの過程が重要になる。中〜遠距離からは、ジャンプ強Ⓟやファルコーンキック、グローリーキック（↘+中Ⓚ）などで一気に接近したいところだが、セービングアタックや垂直ジャンプなどで対処されやすいので、まずは慎重に相手の出方を伺おう。後退しながらルーファスの行動に対応しようとする相手には、対空技で落とされない位置に着地するファルコーンキックや歩きといった、リスクの少ない接近手段を活用する。接近を嫌がる相手はけん制技を多用するようになるので、技の空振りにしゃがみ強Ⓚを差し込んでいこう。跳び込んできた相手には、距離別の対空技を使い分けて対処。遠い位置には遠距離立ち強Ⓟ、近い位置にはしゃがみ中ⓅやEX蛇突ネイチャー、頭上やめくり狙いには近距離立ち強Ⓟが機能する。ジャンプの軌道が緩やかな相手や跳び込みのタイミングを読み切ったときにはEX蛇突ネイチャーやスペースオペラシンフォニーにつなげられるジャンプ強Ⓚも効果的だ。

相手に近づいたらファルコーンキックを軸に、コンボの起点になる近距離立ち弱Ⓚと威力の高い通常投げを絡めて敵のガードを崩していこう。無敵技で暴れる相手には、少し待ってからの投げやⅡのコンボも交ぜていこう。



相手の攻めにはEX救世主キックで割り込む。ガードされたときは派生技を使い分けよう。

### Pick up! ターゲットコンボを利用した起き攻め

ターゲットコンボが全キャラクターのしゃがみ状態にも当たるようになったことを利用した起き攻め。まず、ターゲットコンボを当てたら前方ジャンプをして、クイックスタンディングをした相手に重なるようにファルコーンキックを出そう。相手が通常起きの場合は、着地後すぐに近距離立ち弱Ⓚを空振りしてタイミングを計った後、垂直ジャンプの頂点付近でファルコーンキックを出すと同様に重ねることができる。無敵技にも強く、多くのキャラクターに有効な起き攻めだ。



ファルコーンキックを出すタイミングでガード方向を変えることができる。

### コンボ

Ⅰ ファルコーンキック→近距離立ち弱Ⓚ→近距離立ち強ⓅⒸ▶強銀河トルネード→（画面端限定）弱銀河トルネードorスペースオペラシンフォニー

Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ×3→遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟ

Ⅲ しゃがみ弱ⓅⒸ▶EX銀河トルネードⒺⓍ▶セービングアタック（Lv.2）→ダッシュ→スペースオペラシンフォニーorビッグバンタイフーン

### 解説

Ⅰは近距離立ち弱Ⓚまでにヒット確認をして、当たっていたら近距離立ち強ⓅⒸ▶強銀河トルネードまでつなぐようにしよう。Ⅱは最初にしゃがみ弱Ⓚをしゃがみ弱Ⓚ+しゃがみ弱Ⓟの入力で出すようにすれば投げ抜けを兼ねることができる。ⅢはEX銀河トルネードの強化を活かしたコンボ。画面中央でもウルトラコンボまでつなぐことができるので、反撃や割り込みに重宝する。

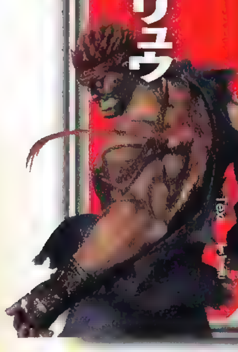
**スパⅣAE事典** ●**ルーファス補足:**ビッグバンタイフーンは飛び道具を主体に立ち回る相手に対して有効なウルトラコンボだが、空中の相手にもヒットするようになったため、高性能な対空技としても使えるようになった。

## 対攻略戦

# 殺意の波動に目覚めたリュウ

Evil Ryu

体力とスタン値の増加により安定感のある闘いが可能に！



### 中距離戦を制す！

立ち回りの主軸となるのはリーチが長く、連続ガードになりやすいしゃがみ中ⓀⒸ強波動拳。相手が動きそうなところに置いたり、速度の速い歩きから差し込みにいこう。ヒット確認から確実にⅠのコンボにつなげられるようになれば、火力が大幅にアップする。また、相手がしゃがみ中Ⓚの空振りの隙に技を差し込んできたり、セービングアタックでカウンターヒットを狙ってくる場合は、新要素の旋武脚（➡＋中Ⓚ）Ⓒ空中竜巻旋風脚が活きてくる。ただし、空中竜巻旋風脚をガードされると大きなスキが生じるので、旋武脚がヒットすると判断したときだけつなぐようにしよう。ちなみに、旋武脚は打点の低い技を飛び越えながら当てられるので、リーチの長い下段技を持つ相手に対しても有効だ。

相手が跳び込んできた場合は、遠い位置には遠距離立ち大Ⓚ、近い位置には引き付けてからの強昇龍拳、頭上付近にはしゃがみ強Ⓟが効果的。早めに反応できたときはⅡのコンボも狙おう。

近距離戦はガードさせたときに有利なしゃがみ弱Ⓟとしゃがみ中Ⓟを起点に、暴れつぶしとなるⅠのコンボや移動投げ（➡＋強Ⓟ→弱ⓅⓀ同時押し）で敵のガードを崩していく。なお、移動投げは投げ間合いが広いので、いったん下がって相手のしゃがみ投げ抜けを避けてからつかみにいくと抜けられにくい。



相手によっては判定が強くなった遠距離立ち中Ⓚや遠距離立ち大kも強力なけん制技になる。

### Pick up! 近距離立ち中Ⓟをコンボに組み込む

近距離立ち中Ⓟは当てた相手の硬直時間が長いのが特徴の技。近距離立ち中ⓅⒸ中竜爪脚は連続ガードになるので割り込まれる心配が無く、近距離立ち中ⓅⒸEX灼熱波動拳は画面中央でも滅・波動拳につなげられる。起き攻めから決め打ちで狙おう。



EX灼熱波動拳がガードされた後、しゃがみ中Ⓚに連携すると割り込まれない。



リベンジゲージがたまってない場合は、旋武脚やEX竜爪脚などで追撃ができる。

**コンボ**

**Ⅰ しゃがみ中Ⓚor遠距離立ち中ⓅⒸ強波動拳(EX)～ダッシュ→近距離立ち強Ⓟ→ 中竜爪脚→しゃがみ中Ⓟ→弱竜巻旋風脚→強昇龍拳**

**Ⅱ（空中の相手に）弱昇龍拳→中竜爪脚or滅・波動拳**

**Ⅲ 旋武脚ⒸEX空中竜巻旋風脚→（画面端限定）中竜爪脚or滅・波動拳**

**解説**

Ⅰは強波動拳までにヒット確認をしてつなげるコンボ。相手との距離が遠い場合は近距離立ち強Ⓟが届かないので、立ちヒット時にはしゃがみ中ⓀⒸ弱竜巻旋風脚→強昇龍拳、しゃがみヒット時にはしゃがみ強Ⓚやしゃがみ中ⓀⒸ弱竜爪脚につなごう。ⅡとⅢは中竜爪脚で追撃すると相手はクイックスタンディングができないので、起き攻めを仕掛けるチャンスとなる。

## 対攻略戦

# ダン

Dan

攻撃力がアップして接近戦が強化。今までとは一味も二味も違うぜ！



### グラップつぶしが強化

今作のダンは劇的なパワーアップまでとはいかないものの、細かい強化点のおかげで接近戦の選択肢に厚みが増している。近距離立ち強Ⓚのノックバックが減少したおかげで、しゃがみ投げ抜けつぶしに使いやすくなった点が最大の強化ポイントか。ここからはしゃがみ中Ⓟ→強晃龍拳or強我道拳とつなぐのが基本となるが、ある程度密着していれば近距離立ち強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→強断空脚といったつなぎも可能。

SCゲージが2つ以上たまっているなら、近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ強我道拳(EX)～ダッシュから、近距離立ち強Ⓟ→強断空脚と決めて、一気に350以上のダメージを与えられる。若干間合いが離れていると強我道拳(EX)～ダッシュ後の近距離立ち強Ⓟが遠距離立ち強Ⓟに化けやすいので、ダッシュ後一歩歩いて近距離立ち中Ⓟで代用する手もあり。近距離立ち強Ⓟは攻撃発生が6フレームから5フレームへと向上しているので、この部分の目押しに余裕が生まれているのだ。



弱断空脚のしゃがみ投げ抜けつぶし性能は高い。これでダメージを取る戦術は変わり無い。



必勝無頼拳が密着で当てても全段ヒットするようになったのは地味にうれしいポイント。

### Pick up! 空中EX断空脚の性能変化

空中EX断空脚は晃龍拳(EX)～ダッシュから全段ヒットするようになった。そのためSCゲージがふんだんにある状況では、かなりの火力アップが可能に。画面端付近でヒットさせた場合は、さらに覇王我道拳での追撃も可能なのだ。



EXセービング～ダッシュ後は[illegible]方向へレバーを入力し続けて最速でジャンプから……、



即座に⬇⬋⬅＋ⓅⓅでEX断空脚へ。高度制限があるので⬇⬋⬅[illegible]で出すことは難しい。

**コンボ**

**Ⅰ 近距離立ち強Ⓚ→近距離立ち中ⓅⒸ強断空脚**

**Ⅱ 近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ強我道拳(EX)～ダッシュ→近距離立ち強ⓅⒸ強断空脚**

**Ⅲ（相手画面端）強晃龍拳(EX)～ダッシュ→EX断空脚→覇王我道拳**

**解説**

Ⅰは近距離立ち強Ⓚ始動。近距離立ち中Ⓟはのけぞり時間が長いので強断空脚が連続ヒット。攻撃発生も1フレーム向上しているので、目押しも楽になっている。ⅡはSCゲージを使ったダメージアップ構成。EXセービング～ダッシュ後の間合いが遠く、遠距離立ち強Ⓟになりそうな場合は歩き、近距離立ち中Ⓟに切り替えたい。Ⅲは画面端付近で狙えるコンボ。強晃龍拳から直接覇王我道拳を決める構成とダメージに変化は無い。

**スパⅣAE事典**

●**殺意リュウ補足:**弱竜爪脚ヒット時は1フレーム有利に。最速で遠距離立ち中Ⓟに連係させれば相手の暴れをつぶせる。

●**ダン補足:**強断空脚のダメージが50×3になり、強晃龍拳(EX)～ダッシュ後の追撃に使いやすくなっている。垂直ジャンプ強Ⓟと同じダメージだが、断空脚の方がSCゲージがたまる。

対戦攻略

# 剛拳 Gouken

全体的な能力アップでいっそう剛拳らしい闘いが可能に!

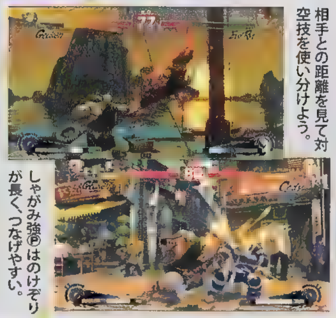


## 剛波動拳が立ち回りの軸

剛拳の強みは剛波動拳の角度を変えながら相手の接近を抑制し、あらゆる動きに対応できること。今バージョンでは不安要素であった対空技が軒並み強化されているのがポイントだ。遠距離立ち強Ⓟは持続が延びているので、先端を置いておけば対空として機能しやすくなっている。近距離立ち強Ⓚの初段も持続が延びており、EX竜巻剛螺旋が当たらない真上からの跳び込みに対して使っていけるぞ。さらに当て身範囲が拡大しスタン値が増加した金剛身はⒷ～ダッシュ→電刃波動拳がつながるようになったので、対空から一気にダメージを奪うことも可能になった。

地上戦では判定の大きくなった弱閃空剛衝波や移動距離の短くなった中閃空剛衝波をセービングアタック対策として置きつつ、判定が強く必殺技でキャンセルが可能になった遠距離立ち中Ⓟや性能のいいしゃがみ強Ⓚで相手をけん制しながら、素早い地上ダッシュで接近して奇襲をかけていこう。

接近戦に持ち込んだら、ガードさせて4フレーム有利を取れる近距離中Ⓟを軸に、少し歩いてから投げと再度近距離立ち中Ⓟで二択をかける。近距離立ち中Ⓟがヒットした場合は下の連続技につないでいく。



相手との距離を見て対空技を使い分けよう。

しゃがみ強Ⓟはのけぞりが長く、つなげやすい。

## Pick up! 真・昇龍拳一択とは言わせない!

暗転時にレバガチャで弾速を変えられるようになった電刃波動拳。従来のようにEX閃空剛衝波や後方投げからの追撃のほか、金剛身or閃空剛衝波Ⓑ～ダッシュから、また中or強剛波動拳（空中ヒット確認）からもつながるのでどんどん狙える。ブランカのローリングアタックや、T.ホークのコンドルダイブをガードした後の反撃としても有効。



反撃技としてヒットさせた場合は地上でヒットするのでさらに追撃が可能だ。

**コンボ**

- **I 近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強ⓅⒸ▶EX閃空剛衝波→電刃波動拳**
- **II しゃがみ弱Ⓟ×3→禁じ手・昇龍拳**
- **III 鎖骨砕き→［しゃがみ弱Ⓟ→強閃空剛衝破］or禁じ手・昇龍拳**

**解説**

Iは電刃波動拳を最大までレバガチャすれば2段階までためることができる。IIは弱攻撃ヒット確認からのコンボ。発生の早くなった禁じ手・昇龍拳を目押しでつなごう。IIIは鎖骨砕きの持続を相手の起き上がりに重ねたときに可能な連続技。下段択のしゃがみ弱Ⓚ→弱閃空剛衝波と二択をかけよう。

対戦攻略

# ハカン Hakan

開幕オイル塗布状態が目立つがそのほかも大幅にパワーアップしているぞ



## オイルダイブがキター!

オイル塗布状態から試合をスタートできるため、開幕から相手にプレッシャーを与えられるハカン。だが、オイル状態が強いことは既に明らかなので、今回は別の強化点をクローズアップ。オイルダイブの高速化に注目するぞ。弱版が14フレームから9フレームとかなり発生が早くなっているため、使い勝手がアップ。オイルスライディング～ボディープレスから、垂直ジャンプ（ジャンプ攻撃空振り）→弱オイルダイブで、起き上がった相手のしゃがみ状態をつかめるので、起き攻めとして強力。オイルダイブを警戒してジャンプする相手には、立ち弱Ⓟ→➡+弱ⓀⒸ▶オイルスライディングで防止すること。バックステップ対策に、立ち弱Ⓟ空振りにオイルスライディングを仕込めればベストだ。なお、オイル塗布中のガードポジションが滑るようになり、このとき相手に接触すると背後に回り込める。オイルダイブ後など、かなり有利な状況の後にこの裏回りテクニックでガード方向を惑わしてみよう。



立ち弱Ⓟはガード時に4フレーム有利となり、固めが強化。ここから投げを匂わせていこう。



EXオイルダイブは中版より1フレーム早い19フレームに。攻めのバリエーションが増加。

## Pick up! フライングオイルスピンが強化

スーパーコンボのフライングオイルスピンは、攻撃発動時の腕部分のやられ判定がなくなっている。これにより、相手のジャンプ攻撃に打ち負けにくくなり、対空としてかなり活躍してくれる。中間距離で垂直ジャンプした相手を狙い撃とう。



SCゲージがMAXの状況で、不用意に相手が垂直ジャンプしたところを狙う。

キャッチしやすい上にダメージは400。決め手となりうる威力。見逃さないこと。

**コンボ**

- **I 立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→➡+弱ⓀⒸ▶強オイルスライディング～ボディープレス**
- **II ハカンタックルorしゃがみ中ⓀⒸ▶強オイルスライディング**
- **III（オイル塗布中）セービングアタック→ダッシュ立ち弱Ⓟ×3→➡+弱ⓀⒸ▶強オイルスライディング～ボディープレス**

**解説**

Iは目押しを使ったコンボ。立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ部分は目押しの猶予が無いので、中Ⓟ→弱Ⓟのずらし押しで成功率をあげたい。難しい場合は立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓚとつなごう。IIは跳び込みやスキに狙う基本的コンボ。キャンセルするだけなので特に難しいポイントは無いだろう。IIIはオイル塗布中に狙えるコンボで、ダッシュ中に攻撃を出せることを利用。立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟの目押しは猶予1フレーム。

**スパⅣAE事典**
- **剛拳補足:** 遠距離中Ⓟは相手にヒットさせて5F有利になったので、しゃがみ弱Ⓚや遠距離中Ⓟがつながるようになっているぞ。
- **ハカン補足:** EXオイルダイブの発生は19Fに。弱版が9F、中版が20F、強版が22F、EX版が19Fと攻撃発生がバラけているので、さまざまな局面でオイルダイブを利用した起き攻めを狙える。

# 対戦攻略 コーディー Cody

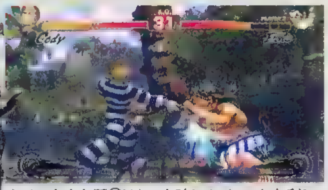
**立ち回り自体には大きな変革は無いものの、細かい強化点が多いぞ。**



## ハンマーフックに注目

弱体化点が無く、強化のみのコーディー。まず気になるのが中段攻撃の➡＋強Ⓟの強化。立ちヒット時に3フレーム有利になったため、ヒット時はしゃがみ弱Ⓚ、ナイフ中しゃがみ弱Ⓟが連続ヒットするようになっている。攻撃発生自体は18フレームと見切りにくいため、弱ラフィアンキックなどでダウンを奪った後に、しゃがみ弱Ⓚと使い分けて中下段の二択を迫ってみよう。また、二段技なので不意のセービングアタックつぶしにもなりやすい。その場合もとっさにしゃがみ弱Ⓚで追撃したい。

立ち回り面では中ラフィアンキックの強化もうれしいポイント。先端を当てやすくなり、大抵の場合は－5～－6フレーム程度の不利で収まるようになっている。先端当ての有効間合いが異なる弱ラフィアンキックと使い分けて、中間距離からの奇襲に用いていこう。パワーアップしたナイフ攻撃の中では、ナイフ中しゃがみ中Ⓟに注目。腕部分のやられ判定が無くなったため、相手の攻撃にかなり撃ち負けにくいのだ。



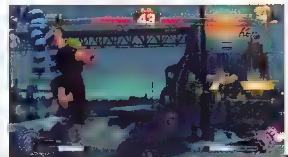
ナイフ中立ち弱Ⓟはヒット時に6フレーム有利に。ここからはナイフ中立ち中Ⓟへつなげる。



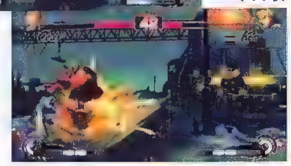
ナイフ中しゃがみ強Ⓟは攻撃発生が早くなり、相手のジャンプ攻撃を迎撃しやすくなった。

## Pick up! バッドスプレーからEXセービング

バッドスプレーが2段技になった上にスーパーキャンセルが可能になり、今バージョンではEXセービングでスキのフォローできる。さらにヒット時は中ラフィアンキック、ファイナルディストラクションで追撃可能なので、起き攻め回避能力が強化されているのだ。



受け身可能なダウン状態のみ使えるバッドスプレー。スキが大きくガードされると危険。



EXゾンクナックルとともに割り込み手段として重宝する。これで起き上がりも万全か？

**コンボ**

Ⅰ（相手立ち状態）➡＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ 中ラフィアンキックor強クリミナルアッパー

Ⅱ（相手立ち状態、ナイフ所持中）➡＋強Ⓟ→ナイフ中しゃがみ弱Ⓟ→ナイフ中立ち弱Ⓟ→ナイフ中立ち中Ⓟ（1段目）SC デッドエンドアイロニー

Ⅲバッドスプレー EX ～ダッシュ→中ラフィアンキックorファイナルディストラクション

**解説**

Ⅰは素手状態、ナイフ所持中ともに狙えるコンボ。➡＋強Ⓟからしゃがみ弱Ⓚへのつなぎは猶予が無いので、⬇＋弱Ⓚ→弱Ⓟずらし押し入力でしゃがみ弱Ⓚを出して、成功率を上げよう。ⅡはSCゲージがMAX、かつナイフ所持中に狙えるコンボ。ナイフ中立ち中Ⓟは1段目のみスーパーキャンセル可能なので、素早いコマンド入力が必要。Ⅲはバッドスプレーで始動。ヒット時は相手が浮くので容易に追撃を決められる。

# 対戦攻略 狂オシキ鬼 Oni

**ダウン要素は皆無！ 斬空波動掌を駆使して相手を押し込んでいこう。**



## 激しいラッシュで粉砕せよ！

羅漢断塔刃や赤星地雷拳による激しいラッシュが狂オシキ鬼の持ち味。この得意パターンに持ち込むために、まずは接近することが必要になる。➡＋強Ⓟ先端でのけん制で相手を黙らせつつ、➡＋中Ⓚやジャンプからの弱斬空波動掌→空中竜巻斬空脚で強襲を狙おう。空中竜巻斬空脚はしゃがみの相手に対して非常に当たりにくいが、とっさの状況で対応するのはなかなか難しく、接近が通ったときの状況が良いのも魅力的だ。地上対空が弱く、対空をジャンプ攻撃に頼りがちなキャラクターに対しては強斬空波動掌での様子見も有効な選択肢。SCゲージがたまっていれば常に空中瞬獄殺を途中まで仕込んでおくことでヒット時のリターンが跳ね上がるため、これを盾にした図々しい普通の跳び込みもどんどん狙っていける。一度跳び込みを通したら再度ジャンプしてから相手を押さえ込むように真上付近で中斬空波動掌を狙ってみるのも面白い。ヒット時はEX空中竜巻斬空脚で追撃が可能なため、リターンもそこそこ。これを警戒して手を出してこないようなら堂々とそのままめくりジャンプ攻撃を狙っていこう。近距離でのラッシュは、しゃがみ中Ⓟによる暴れつぶしやグラップつぶしが強力。今回はしゃがんだ春麗などにもしゃがみ中Ⓟ⬅＋中Ⓟ Ⓒ 弱羅漢断塔刃が当たりやすくなっているので頼れる。



画面端のラッシュ力は健在！赤星地雷拳は小技暴れやグラップに強い。積極的に使って押し込もう。

## Pick up! 赤星地雷拳からの起き攻め

画面端で赤星地雷拳をヒットさせたあとは起き攻めのチャンス。対応キャラクターは限られるが、前ジャンプからジャンプ中Ⓚとジャンプ強Ⓚを使い分けるだけで中ならめくり、強Ⓚなら正面になり二択をかけられる。非常に見切りにくい強力な崩しだ。



まずは⬅＋中Ⓟなどから赤星地雷拳につないでダウンを奪い、前ジャンプで……、



ジャンプ中Ⓚでめくり。右画像のジャンプ中Ⓚでもしっかりめくれている。

**コンボ**

Ⅰ しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強竜巻斬空脚

Ⅱ しゃがみ中Ⓟ→⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ Ⓒ 弱羅漢断塔刃 EX ～ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ→⬅＋中Ⓟ→強Ⓟ Ⓒ 弱羅漢断塔刃

Ⅲ しゃがみ中Ⓟ→立ち中Ⓚ Ⓒ 中竜巻斬空脚（1段目）EX ～ダッシュ→天地双潰掀

**解説**

Ⅰは密着付近からのコンボでかなりの距離を運ぶ。めくりジャンプ攻撃などのヒット後などに狙っていこう。Ⅱは立ち状態へのEXセービング～ダッシュを利用したコンボで、ダメージ、気絶値ともに申し分無い。最後に出す技を赤星地雷拳に変えてダウンを奪うのもいい。ⅢはUCⅡを使った連続技で、しゃがみ状態限定の連続技だがダメージが高い。しっかりと中Ⓚまでにヒット確認をしてつなごう。

**スパⅣAE事典**

●コーディー補足：ナイフ拾いの動作中にガードできるようになっているため、相手の飛び道具けん制を防ぎつつナイフ状態に移行できる。ナイフ攻撃のリーチを活かせる相手には効果的な戦術だ。

●狂オシキ鬼補足：手刀部分を当てると－1Fになる強赤星地雷拳だが、衝撃波部分のみを当てれば不利Fが減少する。画面端でEX竜巻斬空脚をヒットさせた後などに⬅＋中Ⓟ Ⓒ で出せばうまく重なるぞ。

# 前Ver.の"2大キャラ"を攻略!!

「あの強キャラ」の闘い方は『Ver.2012』でどう変化したか!? プレイヤーならだれもが気になる、ユン&ヤンのキャラ攻略を紹介。他キャラプレイヤーの対策の、さらに上をいく立ち回りで勝利をつかもう。

## 対戦攻略 ユン Yun

気軽に繰り出せる技は減ったものの近距離での爆発力は依然トップ級!



Text:よるよる

### 相手の「新Ver.」対策に対応!

前バージョンに比べて、雷撃蹴と立ち中Ⓟ始動のターゲットコンボが弱体化したことで、前方転身が届かない間合いでのセービングアタックを多用してくる相手も多いはず。こういった相手には、リスクは若干高めだが、多段攻撃のジャンプ弱Ⓟ→強Ⓟのターゲットコンボ1や、EX版絶招歩法を使い、セービングアタックへの対策が取れていることを意識させつつ攻めるといい。近い間合いで相手のセービングアタックを読んだ場合は、立ち中Ⓟ(C)中orEX二翔脚も使える。

なお、セービングアタック後に素早くバックステップされた場合は、二翔脚が空振りしてしまう。また、立ち中Ⓟ始動のターゲットコンボ4をガード後に反撃しようとする相手には、立ち中Ⓟ(C)中or強虎撲子の連係も交ぜよう。割り込みを狙ってこない相手なら、強力な攻め手になるのだ。



近距離での爆発力は健在。接近までのプロセスがユンの新たな課題となる。

### 新要素に注目

しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚのターゲットコンボ3に幻影陣でスーパーキャンセルをかけられるようになったことで、一部のキャラクターへのバックステップ対策の見返りが大きくなった。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ+強Ⓚと入力し、ヒットorガード時はしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ、空振り時はしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚとなるタイミングで技を繰り出せば、近距離でのバックステップを自動的にしゃがみ強Ⓚで捉えてくれるはずだ。春麗のようなバックステップの性能が高いキャラクターにはしゃがみ強Ⓚが空振りしてしまうので、相手によって戦術に取り入れるかどうかを判断しよう。もう一つの細かい強化点は、立ち弱Ⓚがガードされて+1フレームの有利が取れるようになったこと。近距離での固めに取り入れれば、立ち弱Ⓚガード後に通常技を出そうとする相手をしゃがみ弱Ⓟや中Ⓟで仕留められるはずだ。



立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓚの連係は割り込まれにくい。相手にガードを意識させ、通常投げや前方転身を仕掛けるチャンスを作ろう。

**コンボ**

- **Ⅰ 立ち弱Ⓚ×3(C)弱絶招歩法**
- **Ⅱ しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ(SC)幻影陣→弱絶招歩法→[強二翔脚→近距離立ち中Ⓚ]×3**
- **Ⅲ 揚炮→中絶招歩法→EX二翔脚**

**解説**

Ⅰは立ち弱Ⓚを使った連続技。しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚという流れと併せて覚えておこう。Ⅱはしゃがみ強Ⓚ始動のターゲットコンボがヒットしたときの連続技。立ち中Ⓚ→強版二翔脚のつなぎは少しだけ遅らせるのがポイントだ。Ⅲは揚炮始動の連続技。揚炮後の技をすき間無く素早く繰り出せればコンボとして成立する。相手のジャンプに素早く反応できれば、揚炮は対空迎撃として活用できる。揚炮からは、強版絶唱歩法→EX版二翔脚でも追撃可能だが、こちらは難度が跳ね上がる。

## 対戦攻略 ヤン Yang

雷撃蹴の着地硬直+2フレームに対応した立ち回りを構築する



Text:ケンちゃん

### 雷撃蹴の弱体化に対応

雷撃蹴の着地硬直が4から6になり、より相手の足元に当てるように繊細に出すことが求められるヤン。さらに着地硬直の延長により、セービングアタックで受け止められた状況で確定するケースが多くなった点が痛い。ただし、確実にヒットするほどの硬直ではないので、相手のセービングアタックの動きを確認したら必ずバックステップする癖を付けよう。しっかりバックステップを入力していれば、反撃が確定していない状況ではセービングアタックを空振りさせられる。

ここに反撃を確実に決めるのがポイントとなるはずだ。今作での強化点はEX蟷螂斬が全段連続ガードになった点。削りだけで59ダメージ与えられるので、相手の体力残量を相談してトドメに用いよう。



投げ無敵が削除されたEX前方転身。しゃがみ投げ抜けつぶしに使うには十分。



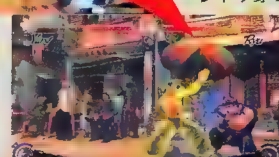
弱白虎双掌打は足元無敵が無くなっている。今作はフェイントの役割のみだ。

### 弱穿弓腿の性能変化に注意

弱穿弓腿(EX)〜ダッシュが4フレーム不利となったため、リスクをともなう行動に変化した。そこでEXセービングで弱穿弓腿のスキをフォローする場合は、写真で紹介したヒットストップ時間の差を利用したテクニックを活用し、ガード時のみEXセービングがかかるようにしたい。EXセービングからはバックダッシュで間合いを離そう。



弱穿弓腿(EX)ダッシュは今作では危険。弱穿弓腿はガード時のヒットストップが13フレーム、ヒット時が9フレームと差がある。



ガード時のヒットストップの後半4フレームに中Ⓟ中Ⓚ同時押しすれば、弱穿弓腿をガードされた場合のみEXセービングでフォローできる。



画面端ならば弱穿弓腿(EX)バックダッシュ→転身穿弓腿が間に合う。これで無敵技を利用した暴れつぶしが、低リスクでできるのだ。

**コンボ**

- **Ⅰ (相手画面端)しゃがみ中Ⓚ(C)EX蟷螂斬(5段)→中穿弓腿or転身穿弓腿**
- **Ⅱ (相手画面端)弱穿弓腿(EX)バックダッシュ転身穿弓腿**
- **Ⅲ しゃがみ中Ⓚ(C)強蟷螂斬〜強蟷螂斬(2段目)(EX)ダッシュ転身穿弓腿or立ち中Ⓚ→雷震魔破拳**

**解説**

ⅠはEX蟷螂斬後の追撃。今回は中穿弓腿か転身穿弓腿で追撃するのがセオリーとなる。コンボⅡは画面端でのみ狙える弱穿弓腿からの追撃。EXセービング後にダッシュする必要が無いため、安全性が非常に高い行動なのだ。Ⅲは前作から使用できる基本コンボ。転身穿弓腿の攻撃発生が7フレームに低下しているため、目押しが難しくなっている点に注意。立ち中Ⓚ→雷震魔破拳部分は、雷震魔破拳のコマンドの最後の➡を入力し続けて、若干前方に歩くことでヒットさせやすくなる。

**スパⅣAE事典**

- **ユン補足:**しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟのターゲットコンボ2は幻影陣でスーパーキャンセルをかけることが可能。連続ガードのターゲットコンボなので、割り込まれないのが強み。
- **ヤン補足:**穿弓腿は中の飛び道具無敵が削除され、強は飛び道具無敵になるタイミングが5フレーム遅くなっている。EX版の性能に変化は無いので、変わらず飛び道具対策に使えるぞ。

ウメハラコラム

# 道

特別編

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012

## ウメハラ'S ファーストインプレッション



**今回は特別編。質問のテーマは「『Ver.2012』をプレイしてどう思いましたか?」。稼働直後にプロゲーマー、ウメハラの思いを編集部が訊いてみた!**

**ウメハラ**

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国Mad Catz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

**2011年12月。『スパⅣ AE』の最新調整版となる『Ver.2012』が稼働開始。プロゲーマー、ウメハラは大きな変化を遂げたこの新生『スパⅣ AE』にどう臨むのか?**

### 調整版としてのリリース、ウメハラはどう見た?

**編集部(以下、編)**:ついに『スパⅣ AE Ver.2012』が稼動となりました。そもそもキャラ性能のチューニングにとどめた調整版が出るという自体、近年のアーケードでは珍しい出来事だと思うのですが、これについてはどう思いますか?

**ウメハラ(以下、ウ)**:これまでの2D格ゲーには、調整版という形でゲームバランス修正を施したバージョンが出ていたら今でもプレイしている人が多かったかなと思うゲームが結構ある。「このゲームはここをもう少し直せば良かった」、「バグの削除されていれば良かった」などの点が解決している"調整版"だね。そういう意味では、売って終わりではなくて、売った後もプレイヤーの満足やシーンを考えてバージョンアップ版が出たのは、とてもいいことだと思っているよ。もし、こういった流れが格ゲーの世界で普及すれば、ゲームメーカーも最初に作る段階でもう少し「冒険」ができると思うんだよね。「もしかしたらこのキャラクターは強過ぎる能力かもしれないけど、バランスが最悪の場合は調整すればいい」という形でいろんな試みがしやすくなるんじゃないかなと思うよ。今までは「リリースしたらそれで開発は終わり」だったから、尖ったバランス調整をすることが逆にやりにくいのでは? と感じていた。もしかしたら今回、調整版が出たことで、今後の対戦格闘ゲームの作り方にも影響があるのかもしれない。

**編**:格ゲー界にとってはいい傾向だということですね。

**ウ**:やっぱりバランスがいいに越したことはないからね。

**編**:では、この『Ver.2012』での、調整内容全般についてお聞きします。ユン、ヤンの尖った部分をマイルドにしつつ、全体的にはアッパー調整をテーマの一つにして調整を施したとのことでしたが、実際にプレイしてみていかがでした?

**ウ**:全体のバランスは良さそうだなとは感じましたね。今までの『ストⅣ』、『スパⅣ』シリーズでは最もバランスが良くなっているだろうし、もしかしたら過去のカプコン格闘ゲームの中でも、バランスの面では一番優れているかもしれない。(現代の格ゲーで、キャラクターのバランス改定だけにとどめた)調整版を出すのは初の試みなのだしね。これまで過去のゲームでこういう対応が施されていれば、多分その調整されたゲームはとてもバランスの良いゲームになったのだろうけど。

**編**:プレイヤーの立場、特にウメハラさんのような大会で「勝つこと」を目標に活動しているプロゲーマーの立場からしてみると、前バージョンの『スパⅣ AE』で、一年間積み重ねてきたノウハウがリセットされてしまうという負担面も大きいのかな、と思いますが……。

**ウ**:それは無いね。自分にとっては「新しくて、プレイヤーが多く居て盛り上がっているゲームをプレイする」というテーマは昔から変わっていないから。今後もそうしていく予定なので、別に「過去の知識が役に立たなくなった」というのは自分にとって逆境でもないし、こういうことは慣れている。それに実際は、今バージョンでは今のところリュウや豪鬼を使用しているので、ゼロからスタートという感じは無いよ。

**編**:プロゲーマーにとっては、ゲームが新しくなったことで新たなプレッシャーが生じるのではないかと思いましたが。

**ウ**:むしろこれまでプレイしてきたゲームが新しくなったことで、対戦を巡る状況は面白くなったと思っているよ。

### 前バージョンの象徴キャラ ユンとヤンについて

**編**:今バージョンのキャラクターについての話をお聞きしたいのですが。前バージョンの象徴であったユン、ヤンはかなりアドバンテージを減らした思われる調整が加わりました。これについて、どのような印象を受けましたか?

**ウ**:う〜ん、さすがに下から数えた方が早いとかはいわないけど……キャラクターの性能的には全体で中くらい、本当に真ん中ぐらいの位置になったかな、という印象だね。

**編**:今のところ、キャラランク的にはプレイヤー周辺でそこそこ台頭しそうとささやかれているまことやジュリ、C.ヴァイパーのポジションと同じぐらいですか?

**ウ**:いや、もっと下の位置だと思うよ。稼働前に想像していたよりは「闘えそう」とは感じたけど。

**編**:ゲーム全体から考えれば、前バージョンでは上位プレイヤーがこぞって使用していたユン、ヤンがおとなしくなったのは、対戦シーン全般からするといい傾向なのでしょうか?

**ウ**:そりゃ、ユン、ヤンを使ってない人たちにとってはいい調整だよ。前バージョンではずっとユンを使っていたけど、個人的にはゲームに極端に強いキャラクターが存在していることは、ありがたいと思っている訳ではないんだ。(ゲームプレイヤーとして、勝つという目的がハッキリしている以上)あれだけの性能を備えていたら使わざるを得ないから、使っていたんだよね。逆に、使わないと周りに置いていかれちゃう感じになる。それほど極端な能力だったわけだし……。実際、前バージョンでは、ユンに勝てないキャラクターを使っている人たちって、「本気で大会に出る気が無いんじゃないの?」って思ってしまうぐらい、対戦では何もできずに終わってしまっていたからね。

**編**:確かに、前バージョンではユン、ヤンを選ぶ上位プレイヤーの多さ、そして実際にもその2キャラが大会で大活躍していたということからも、キャラクターの差を感じることができました。

**ウ**:だけど、今のところ、今バージョンは違う。周りを見ても実にさまざまなキャラクターが使われていて、ユン、ヤンが強かったころには見られなかったようなキャラクターでみんな頑張っているよね。単純にこういった面でも今バージョン稼働以降の現在の状況は、以前よりも面白くなったなと思う。ユン、ヤンが弱くなったからいいということではない。いろんなキャラクターを使うプレイヤーが居るからこそ、ゲームとして面白いと思うんだ。

## リュウ・豪鬼・キャミィ ウメハラが選ぶキャラクターは？

**編**：今バージョンではどのキャラクターで闘うのですか？　恐らく調整版を見越してだと思いますが、今バージョンの稼動直前までは豪鬼を使用していましたよね？　ただ、稼働後はリュウを選んでいましたが……。

**ウ**：うん。だけど、まだ豪鬼がダメと結論を出したわけではないよ。

**編**：最終的に豪鬼にポジティブな調整が少なかったからですか？

**ウ**：いや、想定していた調整だったから、その影響は無い。まだ使用キャラを決定してしまう時期ではないと思っているから、いろんなキャラを試してみようかなと思っている段階なんだ。ただ、(触ってみて) リュウは思っていたよりも強化されていたね。

**編**：なるほど。それはどういった点でしょうか？

**ウ**：中足が強くなった (しゃがみ中Ⓚの持続フレームが増えた) ということ一番大きかったんじゃないかな。一方、強昇龍拳の仕様はメリットとデメリット、両方があると思った。『スパⅣ AE』は空中で軌道を変えるキャラが多いから、相打ちになってしまったときに追撃が入らないのは気になるところ。対空に中昇龍拳を使わないといけない組み合わせもある。ただ、総合的に見ればこの強昇龍拳は、結果的にギリギリ強化になっていると思うよ。今バージョンで久し振りにリュウを楽しんでやっているんだ。ただ、さっき話した理由で、まだ豪鬼に変える可能性はあるけどね。

**編**：稼動直前にウメハラさんが練習しているとウワサの豪鬼のしゃがみ中Ⓚ→阿修羅閃空→天衝海轢刃の極めて難度の高いコンボが話題になっていて、11月にTeam Mad Catzで出場された『Nagoya Street Battle』でも大事な局面で決めていましたね。あの段階でもうウメハラさんは豪鬼で確定と勝手に思っていました (笑)。

**ウ**：あれは結構練習したから。

**編**：稼働直後にはキャミィも使っていましたよね。

**ウ**：うん、キャミィもいいかなと思っている。選ぶとしたら最終的にこの三つのキャラクターのうち、どれかだね。

**編**：数カ月後、ウメハラさんがどのキャラクターを選んでいるのかが楽しみです。

## 台頭しそうなキャラは？ チャンスは大きく広がった

**編**：まだ稼働が始まって間もない時期ではありますが、だからこそ、それぞれのプレイヤーが考える「強キャラ」がばらけている。人によって意見がかなり異なっていると感じます。

**ウ**：そうだね。「今バージョンではどのキャラが強いか」は、自分もハッキリ分からない。ただ、今後隠れた強キャラが発見されて、バランスを壊しちゃうぐらい台頭するという可能性はある。だけど、今のところはそういう気配を感じるキャラは居ないね。

**編**：サガット、セスは前作同様の立ち回りができるので、相対的に危険なキャラクターになるのではという話も聞きますがどうでしょうか？

**ウ**：２キャラとも強いとは思うけど、バランスを壊すほど強くはないし、２キャラとも不利なキャラクターは結構居ると思うから、これからどうなっていくのかは結局は全然分からないよ。

**編**：フェイロンはダメージ調整が中心で、根本的には変わってないから強いという意見も多いですが、ウメハラさんはどのように考えていますか？

**ウ**：ユン、ヤンに比べれば闘えると思うけど、上位グループにギリギリ入るか入らないかというランクかな。自分はかなり弱くなったと思っている。

**編**：現段階で、気になるキャラクターが居たら教えてください。

**ウ**：とりあえず、いぶきは絶対強いだろうなーと思っているよ。元々弱いキャラではないし。

**編**：いぶきもポジティブな調整ばかりですしね。

**ウ**：でも今バージョンはほとんどのキャラにチャンスがあると思う。例えば個人戦の全国大会をやったとして、使い手が居る、居ないを別に考えれば、優勝候補に挙がるキャラは10キャラ以上居るんじゃないかな。

**編**：まだ稼動間も無い段階ですが、現段階でウメハラさんがその候補に上がる、強そうと考えているキャラクターを教えてもらえませんか？

**ウ**：最強になる可能性がある……最強だと言い過ぎかな。今のところ上位キャラだと感じるのは、『ストⅡ』からのキャラならリュウ、ガイル、ケン、E.本田、豪鬼。それに四天王はみんなイケますね。『ストⅣ』からの新キャラ、ルーファス、C.ヴァイパー、エル・フォルテ、アベルも台頭するのでは。後はキャミィ、フェイロン、さくら、セス、ダッドリー、アドン、ジュリ、いぶき、まことというところかな？　この先、最強と呼ばれるキャラクターが現れるなら、この中のどれかじゃないかな。

**編**：ずいぶん多いですね。現段階での話とはいえ、「闘えるキャラ」が広がったことを感じます。

**ウ**：逆に、結局「最強」という意味で厳しいだろうと思うキャラは、春麗、ザンギエフ、ダルシム……ダルシムは有利なキャラにはとことん有利だけど、苦手とするキャラが多いと思うよ。それから剛拳、ローズ、元、ダン、T.ホーク、ディージェイ、ガイも。ハカンはかなり強化されたのは分かるけど結局難しいんじゃないかな。後は殺意の波動に目覚めたリュウと狂オシキ鬼も含まれる。

**編**：殺意の波動に目覚めたリュウは、できることが増えたことやポジティブな変更が多いことで前評判が高かった印象がありますが。

**ウ**：闘えないことはないけど、確実に勝てるかというと、実際は厳しいのでは？ と思うよ。このゲームは体力が少ないキャラクターは高性能になっているけど、殺意の波動に目覚めたリュウは大きく体力値を減らすほどの高い性能ではないと感じるんだよね。攻撃力は高いけど、基本性能のバランスが悪いなと思います。体力が1000だったら使ってもいいかなと思うんだけど。このゲームで体力100の違いは大きいからね。

**編**：プロゲーマーとして、『スパⅣ AE Ver.2012』を大会で闘えるのは楽しみですか？

**ウ**：そうだね。やっぱり前バージョンではキャラバランスの面で、みんな納得ができなかった部分が結構存在していたと思うんだ。だけど今回は大勢の人にチャンスがあるゲーム性になった。このチャンスというのはいい意味としてね。荒らし要素が強いという意味でのチャンスが多いだったら困るけど、良バランスの上で成り立っているチャンスであることがいいね。これで単純に大会が盛り上がれば、プロとかプロじゃないとか関係なく楽しいね。

**編**：お話を聞いていると、今後はいっそうの対戦シーンの盛り上がりが期待できそうです！　本日はありがとうございました。

## 強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

●メッセンジャーバッグ
●Tシャツ
●Team Mad Catzステッカー
●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株) エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名 (ペンネームもあれば明記)・年齢・Tシャツの希望サイズ (S,M,L) を明記の上、お送りください。

【Mad Catz メッセンジャーバッグ】



【Mad Catz キーチェーン】



# 初心者から現役まで バッチリフォロー！

# 鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2™



巷ではまだまだ熱い闘いが続く「鉄拳タッグトーナメント2（以下、鉄拳TT2）」。今月も、鉄拳erに役立つ最新攻略や、初心者向けマンガ、貴重なインタビューとバラエティに富んだネタをお届けするぞ！



鉄拳タッグトーナメント2
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+5ボタン
- ■発売日：2011年9月14日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
- TA…タッグアサルト
- （バウンド記号）…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
- （T記号）…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

担当：半蔵門鉄拳衆（一姫ニクマ太郎、けっつ☆先生、タケヤマ、ハメコ。、ユウ）

## バトンタッチ、できてますか？
# タッグアサルト応用編

タッグアサルトの[illegible]。今回はそのシステムの[illegible]と、まとめについて解説する。最大ダメージのコンボをたたき込め！

### たたき付け～拾い直し

TA中にたたき付け属性の技を決めた場合、通常時と違って相手に受け身を取られてしまう。しかし、たたき付けと同時もしくはその直後にパートナーで技を当てた場合には、そのままコンボを続けられる。これを利用することで、コンボダメージが伸びるキャラがいくつか存在するのだ。

特にフェンなどはその代表例で、タッグアサルト中に決める機会が多い龍歩昇[illegible]（[illegible]）や連環腿（⇨➡◎◎◎◎）よりも、たたき付け技の伏虎連脚陣（⇦◎◎◎◎◎◎◎）の方が総ダメージが大きい。パートナーにもよるが、コンボの前半でTAを決める場合は、伏虎連脚陣→パートナーで追撃～とした方が、コンボダメージが高くなることが多い。




裏側から相手を浮かせたときには通常のコンボが決まりづらく、コンボが安くなりがち。こんなときは特に、たたき付け技を使うことでコンボダメージを伸ばすことができる。







たたき付け後にパートナーで技を当てるときは、判定の低い技の方が望ましい。ただし、たたき付けと同時に近いタイミングで技を当てる場合は、ほぼすべての中・下段攻撃を決めることができる。

### 裏回り～決めづらい技

TA中に突進力の高い技や相手の下をくぐるような技を出した場合、空中の相手が通常とは逆方向に吹っ飛ぶことがある。結果として、パートナーの目前に相手が落下してくるため、TA後の追撃が非常に決めやすくなる。

具体例としては、ラースのサージバースト～SE（⇨➡◎➡）→ライトニングスラスト（SE中に◎）やダイナミックエントリー（⇨◎）→立ち途中攻撃、ヨシミツの日向砲（【◎◎】）などが挙げられる。この後は、リーチが短い技や発生の遅い技を狙えるほか、横移動して軸ずれを直してからのコンボを決めやすいといった利点がある。




ラースのダイナミックエントリーで相手の下をくぐり……。




立ち途中に◎➡◎などを決めて、パートナー側へ吹き飛ばそう。




TA後の相手との距離が近く、さまざまな技で追撃できるぞ。

**ひよしめを！** 補足：TA中にラースのダイナミックエントリー（⇨◎）で相手の下をくぐる場合、ボブやジンパチなどの体格の大きいキャラが相手のときは、少し待ってからダイナミックエントリーを出した方が成功しやすい。そのほか、TA時に裏回りを狙いやすい技●ニーナ：左横移動～ディバインキャノン（⇨◎）●ポール：裏疾風（⇩⇨◎）●ヘイハチ：晃神拳（⇨➡◎）。

# 平地タッグアサルトまとめ

平地でのタッグアサルトコンボに関しては本誌でも何度か紹介してきたが、「空中コンボ前半でバウンドを誘発したときの追撃」に関しては語られていない部分が多い。アリサのインバウンドキック（⇦●●●）やボブのガンベロニー（⇨☆⇩⇦●●●）、ラースのボルトライナー（⇨⇦●●●）など、ヒット時にすぐバウンドを誘発してしまう技は少なくないので、こういったときに決めるべきTAはしっかり把握しておく必要がある。そこで今回は、そういった状況で決めるべきオススメのTAを表にしてまとめてみたぞ。

表の左側には「ヒット数が多く、なるべく高威力なTA」、表の右側には「ヒット数が多くても決まりやすい締め技」を載せている。空中ヒットの何発目にバウンドを誘発させたかによって決めるべき技は異なるが、大まかな指標にはなるだろう。表を参考に、自分なりのベストコンボを作ってもらいたい。



TAで縦回転を誘発した場合は、締めの1発を決めやすくなる。

| キャラ名 | 平地TA呼び出し時<br>空中コンボ前半時のオススメTA | 備考 | 平地TA後の締め技<br>ヒット数が多くても決まりやすいオススメ技 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ジンパチ | 金鎖甲～如意翔（⇩●●⇨）→修羅道（如意翔中に ●●） | ※1 | 裏旋空刃脚（⇦●●） | |
| オーガ | 裏旋空刃双脚（⇦●●●） | | ブートラッシュ（⇨●●●●●） | ※7 |
| ジュン | 神柱～出雲（⇨●⇨●）→出雲～雪輪舞（出雲中に ●） | | 天鈿女命（⇨⇨⇨●） | |
| ジェイシー | 疾歩掌拳～転身歩（⇩●● ● or ●）→紅蘭妃天脚（⇦●●●） | ※1、※3 | バーニングハンマー（空中の相手に ⇨⇨⇨●） | |
| ヘイハチ | 多聞殺・壱（●⇦●●） | ※4 | 裏旋空刃脚（⇦●●） | |
| ジン | 左膝蹴り～前心（⇦●➡）→上段突き上げ二連（前心中に ●） | | ⇨⇨⇨● | |
| カズヤ | 奈落旋風（⇨☆⇩⇦●●） | | 迅烈脚（⇨☆⇩⇦●） | |
| アスカ | 少し待って～刈脚白縫い（⇨●●●●） | ※1 | 天鈿女命（⇨⇨⇨●） | |
| リリ | アルストロメリア～特殊ステップ（⇨➡●➡）→ウイングニーキャノン（⇦●●●） | | ローズ・ピケ（⇩⇧⇨●●●） | |
| ファラン | 構えチェンジ（●）→セットアップ～レフトフラミンゴ（⇨●）→ファイアストームレフト（左足上げ中に ⇨●●●） | ※5 | オーバーヘッドストライク（空中の相手に ⇧●） | |
| シャオユウ | 白陽転舞（⇨●●●●） | | 撃璧掌（●） | |
| エディ／クリスティ | メイア・ルーア・ブランド（⇦●） | | メイア・ルーア・ブランド（⇦●） | |
| フェン | 伏虎連脚陣（⇦●●●●●） | たたき付け※2 | 旋風地背脚（［●●］●） | |
| レイ | 鶴翼飛翔脚（⇦●）→鶴爪（鶴の構え中に ●） | | 雷光跳脚（⇨⇨⇨●） | ※8 |
| リー | リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦●⇨☆）→マーキュリードライブ（⇧●●●） | | ギャラクティスクロー（⇨⇨⇨●●） | |
| ポール | 瓦割り落葉（⇩●●●） | ※4 | 崩拳（⇩⇧⇨●） | |
| ロウ | 少し待って～ドラゴンラッシュ～チャージドラゴン2～チャージドラゴン（⇦●●●⇦⇦）→チャージドラゴンラウンドキック（チャージドラゴン中に ●） | ※2 | ドラゴンライド（チャージドラゴン中に ⇨●） | |
| スティーブ | フェイントレフトフック～フリッカー構え（⇧●［●●］➡）→スピットファイアコンビネーション1発止め～ターンパンチ（フリッカー構え中に ●➡●●） | ※3 | ソニックファング（⇧●） | |
| マードック | ダブルハンマーフック（⇨●●） | | オリンポス・スクリュー（空中の相手に ⇨●） | |
| キング | ストライクエルボーラッシュ（⇨●●●） | | ランニングジャガーボム（空中の相手に ⇨⇨⇨●） | |
| アーマーキング | スペースローリングボディプレス（●●） | | ランニングクロスドライバー（空中の相手に ⇨⇨⇨●） | |
| ガンリュウ | 鉄砲乱打（⇧●●） | | ちゃんこスピンおかわり（⇦●●●） | |
| ニーナ | 少し待って～クリークアタック～横移動（⇧●●●⬇）→シェイクショット～掌握ステップ（横移動中に●➡）→鰐斬り（掌握ステップ中に●） | ※2 | フラッピングバタフライ1発止め（⇩⇧☆●）～ファールキック（⇨➡●） | |
| アンナ | 少し待って～クリークアタックステップ（⇧●●●⬆）～アルテミスアロー（特殊ステップ中に ●●） | ※1 | アルテミスアロー（⇩⇧⇨●●） | |
| ヨシミツ | 日向砲（［●●］） | 裏回り | 逢魔外法閃（⇦●●） | |
| ブライアン | スラッシュコンビネーション（B）（⇦●●●） | | クイックロースクリュー（⇩●●） | |
| ジャック6 | パトリオットナックル（⇧●） | 浮かせ直し | シザースメガトン（⇨➡●●） | |
| クマ／パンダ | 裏旋熊刃脚（⇦●●） | | 熊武爪（⇧●●●） | |
| ロジャーJr. | アニマルストーム（⇩●●●●） | ※1 | カッティングエッジ（⇨⇨⇨●） | ※9 |
| ワン | 馬形推斬（⇧●●●） | | 崩拳（⇩⇧⇨●） | |
| ブルース | トリプルニーコンボ（⇦●●●） | | ダッキングニーランチャー・ハイ（⇨☆⇩⇦●●●） | |
| ペク | スターライトブレード（⇩☆●⇩●●） | ※1 | トラップシュート（⇧●） | |
| レイヴン | ラビリンス（⇦●）→グレムリンズキャノン（背向け中に ●） | 浮かせ直し | チャリオット（［●●］） | |
| ドラグノフ | コンビネーション・ネオクーガー（⇨●●●） | | ブーストキック（⇨➡●） | |
| デビルジン | 馬頭螺旋2発目～特殊ステップ（⇨➡●●⇨⇨）→裏拳二段（●●） | ※2 | 飛倉（⇦●） | |
| レオ | 擺腿～仆歩（⇨●⬇）→圧砕硬拳（仆歩中に ●●） | ※1 | 跳山降脚（⇨⇨⇨●） | |
| ザフィーナ | ヴァルチャーピック（⇨●●●） | ※1、※4 | ベルフェゴール（⇨➡●） | |
| ミゲル | チョーキング～SS（⇧●➡）→ピックアッパー～SS（SS中に ⇧●）→ブリスターバインディング（SS中に ●●●） | ※2 | ラウドアッパー・カッタウェイ（⇨➡●●） | |
| ボブ | しばらく待って～コンビネーションビター（⇦●●●●） | ※2 | ブラックポワレ（●●） | |
| ラース | サージバースト～SE（⇨➡●➡）→ライトニングスラスト（SE中に ●） | 裏回り※6 | ビードショット～SE（⇧●➡）→ライトニングスラスト（SE中に ●） | |
| アリサ | スナップショット～ブート（立ち途中に ●●）→ブートラッシュ（ブート中に ●●●●） | ※2 | リニアナックル（⇨⇨⇨●） | ※10 |

※1：3ヒット目までにバウンド技を当てたとき限定（条件により一部例外あり）　※2：2ヒット目までにバウンド技を当てたとき限定（条件により一部例外あり）　※3：反時計回り横移動から決めると入りやすい　※4：時計回り横移動から決めると入りやすい。　※5：2ヒット目までにバウンド技を当てたときは、構えチェンジ（●）→セットアップ～レフトフラミンゴ（⇨●）→キリングホーク（左足上げ中に ●）。が決まる。キリングホークを入力し終わった直後に操作権が元のキャラに移るので、キリングホークがヒットする前に、相手を吹き飛ばさない技を1発当てよう。　※6：3ヒット目以降にバウンド技を当てたときは、裏回りが不安定。　※7：ヒット数が少ないときや、縦回転、裏回りからは、竜車蹴り～ブート～ブートラッシュ（⇩●➡●●●）が決まる。　※8：相手との距離が近いときは旋風連脚2発止め（［●●］●）が決まる。　※9：TAで縦回転を誘発したときはサテライトドロップキック（⇨⇨⇨●）が決まる。　※10：相手との距離が近いときはジャンパスイッチ（⇨➡●●）が決まる。

プレイヤーから直接聞いた生の意見を放出!

# KOREA『鉄拳TT2』事情

WCG（下カコミ参照）の出場国の中でも、本命として挙げられていた韓国。ここでは、強豪「Knee」氏に韓国鉄拳事情について聞いてみた。

## 現在の韓国プレイヤーと『鉄拳TT2』

**ユウ**　今回は、『鉄拳TT2』の韓国事情について聞かせてもらえるかな。まず日本のプレイヤーも気になる部分だと思うけど、韓国で一般的に強いとされているキャラクターを挙げてもらえるかな。

**Knee**　一般的な意見で多いのは、ジンパチ、ファラン、デビルジン、（デビル）カズヤ、ラース、ボブ、ヘイハチ、ジェイシー、ミゲル、ドラグノフといったところが、強いといわれている。

**ユウ**　Kneeの意見ではどう？

**Knee**　おおむね同意している。今挙げた中でも特に話題になっているのはジンパチだね。Sクラスだと思う。みんな使っているよ。

**ユウ**　それは意外だね。日本だとジンパチの評価は、「なかなか強い」くらいだから。

**Knee**　ウソ!?

**ユウ**　じゃあ、なぜ韓国ではそこまで評価が高いのか教えてもらえるかな？

**Knee**　一番の理由は乾闥婆（⇧88）。横移動や横歩きに強くて、ガードされても確定反撃が無い上に、当たれば追撃まで入る。後は風神拳かな。コマンドの都合上、ほかの三島家キャラは常に最速で出すのが難しいけど、ジンパチはワンコマンドだから簡単。いい壁コンボが無いことくらいしか弱点は無いんじゃないかな。こっち（韓国）のジンパチは、乾闥婆と下段の二つくらいしか技を使わないよ（笑）。でもディフェンスが優れているので、守りキャラとしてSランクという評価だね。

**ユウ**　なるほど。そういえば、日本でも名前を知られている韓国の古参プレイヤーたちは、『鉄拳TT2』をプレイしている？

**Knee**　古い世代のプレイヤーは、ほとんどやっていないんじゃないかな。

**ユウ**　じゃあ、Kneeは『鉄拳TT2』を主にどこでプレイしているの？

**Knee**　ソウルで一番盛り上がっているゲームセンターの「GREEN ARCADE」という場所。プレイ料金は大体どこもそうなんだけど400ウォン（約32円）。『鉄拳6BR』までと比べると、少々高いね。

**ユウ**　そうなんだ。もっと普及してプレイ料金が安くなって、プレイヤーが増えてほしいね。今日はどうもありがとう。

### ABOUT Knee

古くから活躍し、現在に至るまで韓国のトッププレイヤーとして君臨し続けるブライアン使い。挑発キャンセルジェットアッパーなど、難度の高いテクニックを駆使する華麗なプレイスタイルは、世界中のプレイヤーから賞賛を集めている。






横移動に強く、ガードされても反撃を受けない乾闥婆（⇧88）は立ち回りの要。ヒット時は鬼下駄（相手ダウン中⇩88）などで追撃可能。




発生が早い風神拳（⇨88）は、スカし確定や確定反撃で役立つ。ほかの三島家とは違いコマンドが簡単なため、とっさに出せるのが強み。




立ち、しゃがみどちらの状態においても強力な反撃技を持つため、相手はうかつに手を出すことができない。

「鉄拳大国」韓国のプレイヤーが注目しているキャラクターは……

## ジンパチ

“修羅の国”に行って来ました!

# 韓国・WCGリポート




これが日本の鉄拳の歴史を変えた「ノビ」だ!! 「鉄拳は攻めが強い」ということを、今回身をもって証明してくれた！ 『鉄拳TT2』でも最強の男として君臨中!!

### WCG2011開催!!

毎年参加国数は50カ国以上という、まさに「ゲームのオリンピック」ともいえるWCG（ワールドサイバーゲームス）!! そして2011年度の開催国は、ゲーム大国韓国!! ここに『鉄拳6BR』の日本代表選手として、国内最強との呼び声が高い「ノビ」と共に参戦してきました！

結果からいうと、自分は準決勝で敗退となってしまいましたが、「ノビ」が韓国代表の「JDCR」と「Dejavu」を倒し見事優勝!! 世界大会での優勝経験がほとんど無い日本にとって、歴史が大きく変わった瞬間。「ノビ」本当におめでとう!!

「Cross　Fire」や「Special force」といったFPSの日本代表選手たちも、みんなそろって「ノビ」を応援！ その姿には心を打たれました!! ジャンルの垣根を越えたBeyond the game!!

ちなみに、韓国のゲームセンターでは今でも初代『鉄拳TT』がはやっているくらいの大盛況（もちろん『鉄拳TT2』もね）！ 『鉄拳6BR』も、日本円換算で1クレジット7円前後という、破格の値段設定が印象的でした。

そういえば、大会でリラックスして本来の実力を出すために「ノビ」が実践していたのが、「数ラウンドごとに水を飲むこと」と「靴を脱ぐこと」。俺もこれをマネして大会優勝しようっと!!




舞台上の色鮮やかな国旗。数十カ国の国々のゲーマーたちが頂点を目指すWCG。



各国の言語で実況しながら「家鉄」中！ 世界大会ならではのコミュニケーションだ。

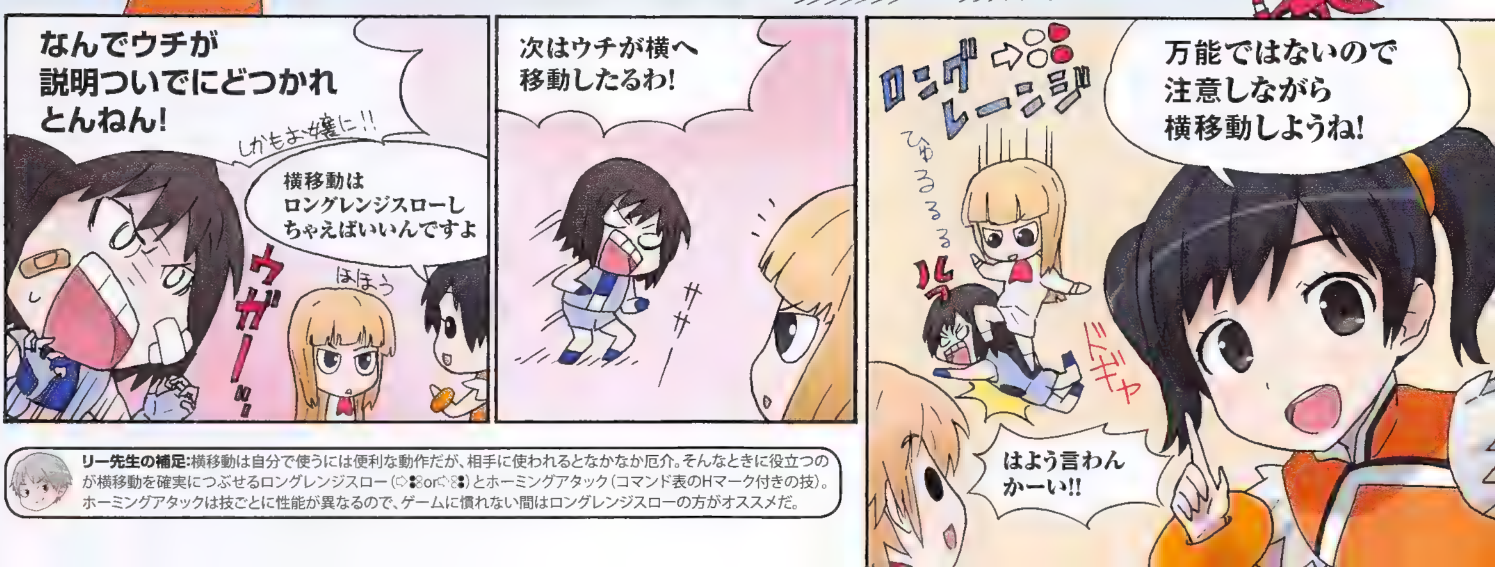



# 近距離で技をガードされたら!?




**●横移動での回避を狙ってみよう!**
近距離で技をガードされた後、その場で何もせずに固まっていると、相手に主導権を握られてしまいます。こんなときに有効なのが横移動です。相手が技を出していれば回避することがあり、何もしていなかった場合でも仕切り直しになるため比較的安全です。
(⇧☆で画面奥側に、⇩☆で手前に移動します)

横移動後は、レバーを移動方向に入れ直し、入力を保持することで横歩きに移行することが可能(手前側なら「⇩☆⬇入れっぱなし」というコマンド)。横歩き中は任意の動作で行動をキャンセルできる。
横移動では回避できない技も、「横移動〜少しだけ横歩き」で避けられたりすることもある。




**リー先生の補足:**横移動は自分で使うには便利な動作だが、相手に使われるとなかなか厄介。そんなときに役立つのが横移動を確実につぶせるロングレンジスロー(⇨⁘or⇨⁘)とホーミングアタック(コマンド表のHマーク付きの技)。ホーミングアタックは技ごとに性能が異なるので、ゲームに慣れない間はロングレンジスローの方がオススメだ。



本気でバカを突き詰め(!?)、
突き抜けた向こう側に待ち受けるもの

# 開発スペシャルインタビュー —デザイン編—

聞き手:ハメコ。/構成:一姫ニクマ太郎

**今月の開発スタッフインタビューは、『鉄拳TT2』のデザインを取りまとめる緒方氏と和氣氏。『鉄拳』を支える考え方が垣間見える!**

## 『鉄拳5』のとき、実はボブって双子だったんですよ

——お二人ともグラフィックが大きく変わった『鉄拳6』から関わられているとお聞きしました。では、キャラクターごとのデザインのコンセプトやエピソードを教えてください。

**緒方** キャラクターごとに出身国やターゲットみたいなものは反映していますね。例えばレオはドイツに向けてデザインしています。『鉄拳』シリーズに登場するのは悪そうな奴ばっかりで(笑)、主人公っぽいキャラが居なかったので、そういうのが一人は欲しいかなということでデザインしています。『鉄拳TT2』の準については、海外のユーザーさんから復活の要望が強くありました。黒髪の純和風の女性、コスチュームは白と黒をベースにしてリファインしようということになっていました。

**和氣** 『鉄拳2』でのイメージカラーは水色でしたが、それは飛鳥が受け継いだので、新しい準としてどういうカラーにするかといった部分を、みんなで考えて出しましたね。

**緒方** 『鉄拳5』のころにボブの案は一度出ていたのですが、新キャラが3人しか居ない中にボブを入れるのはちょっと冒険し過ぎだろうということで見送っていました。その後『鉄拳6』では新キャラが四人、主人公っぽいレオ、妖艶なザフィーナ、荒々しいミゲル、あと一人だったら色モノでもいいかなということで入りました。

**和氣** 『鉄拳5』のとき、実はボブって双子だったんですよ。

——双子ですか!?

**和氣** デブの双子で、シャツにA、Bって書いてありました(笑)。

**緒方** デザイン画では赤と緑で(笑)、より色モノっぽいキャラでしたね。色モノなんだけど技はかっこいい、という狙いでした。

## 「それじゃ『鉄拳』じゃないだろう」ってことになっています

——いろんな個性を持ったキャラクターが違和感無く存在しているのが『鉄拳』のすごさだと思うのですが、ビジュアルの統括で苦労されている面はありますか?

**和氣** みんなが浮き過ぎちゃっているから、だれも浮かない状態なのかなって、僕らは話していますね(笑)。おかしなものが集まり過ぎて、おかしいのが普通になっているのかなと。

**緒方** 逆に僕らが気を遣っているのは「普通にならないように」ということですね。単純にかっこいいとかいうものではなく、どこかツッコミどころのあるキャラにしようと気を配っています。

**和氣** デザインの段階でメチャメチャかっこいいキャラの案が出てきたりするんですけど、「それじゃ『鉄拳』じゃないだろう」ってことになっています。そういう考え方もどうなのかなってところはありますけど、そっちの方が面白いだろう、より面白くしようって考えていますね。

**緒方** "本気でバカをやっていこう"ということにものすごく気を遣っています。例えばパブリシティ(宣伝)で、中途半端にバカをやってもただのバカで終わってしまう。だけどバカなことにものすごくお金をかけてやっているときって、バカを超越した何かになると思うんです。

——こういう言い方は失礼かもしれませんが、『鉄拳』ってバカですよね(笑)。バカで終わっていないバカさって、すごいなと常々思っています。

**和氣** そこでかっこよさみたいなものも出していかないといけませんからね。ベタなものでも本気で突き詰めていけば、バカみたいにやっていけばベタじゃなくなる、みたいなところまでいけたらなと思います。

**緒方** 映画にもそういうところがありましたしね。

——話は変わって、今回はタッグ戦ということで、今まで以上にカメラワークがダイナミックになっているように感じます。その辺りにまつわる苦労などはありましたか?

**緒方** 今回は画面の中に結構な人数が出てくるので、その人数を把握してもらうというか、有効に使った見せ方をしたいと考えていました。タッグ投げ、ダブルブレンバスターを見せるにしても、単純に見せてしまうと一人のカメラと同じになってしまうので、"画面内に三人居るからこその見せ方"ということに気を遣いました。例えば投げ抜けなどは、ものすごくゴチャゴチャしていますけどね。

### interviewee



『鉄拳TT2』
アートディレクター
**緒方 俊光氏**

『鉄拳』シリーズのキャラクターデザイン、キャラクターモデリング、テクニカルデザイナー、ライティングディレクション、アートディレクション補佐などを経て、今作ではアートディレクター業務やアーケード版の全体のイメージ制作を務める。そのほかにかかわったタイトルは『塊魂(PS2)』など。

『鉄拳TT2』
ビジュアルリーダー
**和氣 浩介氏**

『鉄拳』シリーズのアイテムデザインやキャラクターデザイン、モデル制作といった業務を経て、現在は主に鉄拳デザイナー全体の統括に当たる。アウトソーシングから内部マネジメント業務までが主な仕事。そのほかにかかわったタイトルは『BREAKDOWN』(Xbox)など。



# 僕らが作っているものを味わって、「バカだなあ」って言ってくれたらうれしいですね





## 今回は“お祭り感”に気を使いました

——あれは“X”を描く感じで離れていって、キレイですね。

**和氣**　カメラに関してはもっと力を入れたいですね。もうちょっと面白くできる部分だと思うんですよ。

**緒方**　『鉄拳TT2』については、パートナーが何も無いところから出てくるのを塞ぐために、カメラの制約が多いんですね。その点でできなかったところもあります。リプレイでも変なところから出てこないように、直前で切り替わるようにしています。

——緒方さんは全体イメージの制作をされていますが、今作全体のイメージコンセプトを教えてください。

**緒方**　今回は“お祭り感”に気を遣いましたね。総集編的なものにしたいという企画からの話があって、そこを強く意識しています。

——例えばキャラクターの登場シーンなどでしょうか？

**緒方**　そうですね。ほかに特定の場面でお祭りっぽさを出すことはあまりできなかったのですが、キャラの総数やリファインされて再登場するキャラが居ることなどが大きいです。

**和氣**　キャラ数が凄まじいですからね。後は演出でしょうか。キャラが二人で掛け合ったり。登場演出も、もちろんそうです。

——『鉄拳』シリーズには人間離れしたキャラ、あるいは人間ではないキャラがたくさん登場しますが、デザインで苦労されますか？

**緒方**　銃と刀で闘うような感じじゃないですか。普通に考えると銃が勝つのでしょうが、「どうすれば刀で銃に勝てるのか」と必死で考えるような感じで、キャラクターデザインも考えています。ビームを持ったデビル仁に対するアンドロイドのアリサだとか。クマもパンチ力だったらアンドロイドに匹敵するからいけるだろうとか（笑）。

——ところでステージの形や構造は対戦に直接影響すると思いますが、プランナーさんとの間でどのようなやり取りがあるのでしょうか？

**緒方**　まずデザイナーの方で大まかなゲームのギミックだけが入ったステージを作って、遊んでみて大丈夫かどうかを確認します。それが済んだら、次に気を付けるのが床の模様などです。自分が今どこに居て、どの辺りに壁があるかを把握しやすいようにします。床が一律で同じ模様だと分かりづらいですからね。

——今回は光源や汚れ、液体の表現などにも凝っていますよね。

**緒方**　光源については、通常の光源にプラスしてスタジオライトを使っています。カメラマンの方がスタジオで写真を撮る際に使う、レフ板みたいな機能です。キャラクターに対してスペキュラー（光）が常に入るように、濃い影が入るようなものを使っています。汚れについては、キャラクターと背景で使われているシェーダー（※大まかにいえばグラフィックにおける光源と陰影の処理命令）は別物で、キャラの方が負荷的に高いシェーダーになるんです。キャラの高いシェーダーと背景の安いシェーダーを同一の環境に置いて、同じように見えるという調整をしています。

——ステージの小物や背景にもこだわりが強いのでしょうか？

**緒方**　そこに関しては“本気でバカをやる”に尽きるのではないでしょうか（笑）。カツオが出てくるステージって、メインはカツオなんです。「最初に船のステージがあって、寂しいからカツオを出しましょうか、ショボくなっちゃいますけどいいですかね」っていうのではダメなんです。カツオに一番力を入れて、その後で船なんですね（笑）。カツオは小物というより大物ですけど、その他の小物に関しても、力を入れて作っています。

——アイテム技という独特なシステムがありますよね。

**和氣**　企画とデザインで一緒に打ち合わせをしてアイデアを出しています。ほかのゲームでは無い要素ですし、初めて入ったのが『鉄拳6』からでしたが、面白いんですよね。ものすごい手間ではありますが（笑）。

——面白かったけどボツになってしまった案などはありますか？

**和氣**　アンナのアイテム技で、ムチでパートナーをたたくとパートナーがレイジ状態になるという案がありました（笑）。「なんでボツになったんですか？」って聞いたら、そういう行為を見せてしまうのが倫理的に問題があるということでした。僕としては、レイジになる人も居るし、ダメージを受けちゃう人も居るというのが面白いと思ったのですが（笑）。

——最後にプレイヤーや読者の皆さんにメッセージをお願いします。

**緒方**　今作はすごく面白くできていると思いますし、皆さんがずっと楽しめるぐらいのボリュームがあると思います。僕らが作っているものを味わって、「バカだなあ」って言ってくれたらうれしいですね。

**和氣**　ぜひゲーセンへ行って『TT2』をプレイしていただきたいです。

——本日はありがとうございました。



ポールといえば、胴着とともに印象に残る、初期から存在するライダースコスチューム。果たして、アレを着てバイクにまたがる日が来るのか!?



### 次こそ実現!? バイクに乗った○○

インタビューで一番盛り上がったのが、話題がボツ案におよんだときだった。2006年のE3で公開したデモ映像で、バイクに乗った花郎が仁にバイクをぶつける、というシーンがあったという。今回も同様の案が出て「バイクはちょっとしか見えないから、タイヤなんて回らなくていいから！　むしろ板ポリ（絵が貼ってあるだけのもの）でいいから！」などと乗り気のスタッフで盛り上がったものの、最終的に「やっぱりそんなクオリティで出すことはできないよね……」と断念したとか。

また、「バイクに乗ったポールを登場させたい」という案が開発陣には根強くあるそうだが、パーツがとんでもなく多いバイクを3Dモデリングで製作するには、描画負荷等の問題があるため、なかなか実現にはこぎ着けていない。それでもバイクへのこだわりは非常に強いようで、『鉄拳TT2』ではクマ＆パンダであるアイテムを付けてハンティングスタイルを取ると、バイクのエンジン音が鳴るという要素が入っている（土壇場の思い付きで入れたため、最初はアリサのチェーンソーの音を当てていたが、開発終盤にもかかわらず本気で馬鹿をやるスタッフたちによって、きちんとバイクの音が作られたという）。次回作では本物のバイクが登場するか!?

namco
http://www.namco.co.jp

『鉄拳タッグ2』冬の拳道場祭りプロローグ！始動！

# 月刊ナム二魂 Vol.36魂

鉄拳番長



# 鉄拳番長軍団格闘記



復興支援!? 番長軍団多賀城へGO!の巻

## 勇気凛々!? 番長軍団野望珍道中記♪

『鉄拳TAG2』が発売して、ようやく3カ月超の月日が経ったぜ！ 番長軍団の覇道はとどまる事を知らず、相変わらず毎月全国を行脚してるぜ！（制覇してるかは秘密w）今回は復興支援ということで、その土地のプレイヤーから熱いリクエストをもらい、約3年ぶりにあの土地へ足を踏み入れたぜ♪ 今回のゲストは、もはや説明不要！ なぜか北日本で熱いリクエストを浴びせ続けられるあの戦士を用意したぜ!!（そろそろ別の人間に変えるか……w）

最近自分のチームを作って、日本中に名前を広めまくっている人！ 「ノビ」をゲストに迎えて、震災から見事復興を成し遂げた、namco多賀城店へ乗り込んだ！ 宮城は『鉄拳6』のころに単身で乗り込んだが「右足」、「かきゅん」をはじめ、超強豪プレイヤーたちが居た懐かしい場所だ!! 今回はどんな強敵が待ち伏せているのかとドキドキしながら行ってきたぜ♪ 関東の強さを見せてやるってことで今回もかるーく制覇しちゃうぜ♪



宮城の熱き面々が今多賀城に集合だぜ!!



これぞリアルタッグだ！ ちょっと危ない？（笑）

## 覇道その十二 熱烈歓迎!?

寒さが厳しくなってきた宮城へ乗り込んだ瞬間、豪雨が熱烈歓迎!? いやいや、プレイヤーが熱烈歓迎してくれたぜ！ 懐かしい顔が勢ぞろいする中、元気なみんなの顔を見ることができて喜んでた俺だったのは秘密だぜ♪（笑）。といって懐かしく喜んでいる俺を粉砕しにかかる宮城勢の姿に殺意さえ覚えたぜ……今回の組み手も「ノビ」に勝てば「ノビ☆撃破」、俺に勝てば「番長☆撃破」の称号を付与！ってのをやったんだけど、なぜか大多数が俺の方に並ぶ→そして称号を取っていく→俺涙目……みんな短い間の組み手で称号をゲットするためには俺の方に並べばなんとかなる！ みたいな空気を「にったけ」や「蒼雷」が作り、かなり厳しかったぜ（汗）。でもいろいろな人と戦う機会だってことで楽しんじゃったけどね♪ 結果「ノビ」が2敗、番長が「6敗」という結果で終わったぜ♪ まぁ、頑張った方かと！ 今回の組み手中は、宮城の「ヤナギ」がスペシャル実況を引き受けてくれた！ おかげで楽しく闘えたぜ♪ ありがとう!! そしてランダム2ON2は全部で31名のエントリーだったので、急遽宮城が誇る古参「白金様」を無理やり参加者に！

豪華16チームによる大会となったぜ！ 俺は「なみっち」と、そして「ノビ」はなんと、たまたま遊びに来てくれてた、WCG鉄拳6世界大会準優勝の「アオ」と組むことに！ なんてクジ運だ……嫉妬するぜ……。しかもノビが余裕の発言！ 「この面子で負けたら、アオと一緒に眉毛全剃りしますよ♪」この発言には会場が総立ちでヒートアップ!! 全宮城軍団プラス俺が「ノビ」と「アオ」を倒すために一致団結したぜ！ 全員が「ノビ」、「アオ」に襲い掛かり、このチームが危なくなった瞬間が一番の盛り上がりを見せていたぜ！（笑）。しかし、ここはさすがの二人……俺も立ちふさがったんだが「ノビ」の烈火のごとく迫り来る攻めの前に消えてしまった……なんと二人とも無敗で優勝をもぎ取っていったぜ！ さすがの二人に会場からは惜しみない拍手が送られた！ やっぱ東北の人たちはあったかいし楽しい印象を毎回与えてくれるぜ！ また絶対に来るから みんな待っててくれよな！ ありがとう♪

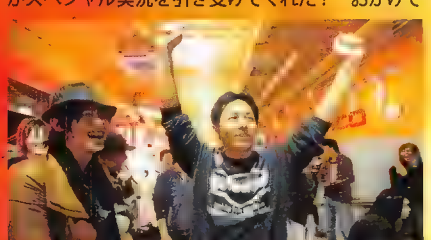




またこの男を連れて全国行脚だぜ♪



若さ＝強さ!? この二人をたれか止めてくれ!!



これぞダブルガッツポーズの見本だ！ おめでとう!!



宮城の名物プレイヤー「にったけ」とはこの人！（笑）

# 番外編 番長軍団野望珍道中記♪
## 覇道EX　千葉潜入物語!?

さてさて、今回はガリバー松戸店へ堀江店長の熱いオファーを受けて臨時出張をしてきたぜ♪　まだ踏み入れたことの無い場所だったから内心ドキドキだったが……やっぱ都内に近いだけあって都内の猛者たちが勢ぞろい！　しっかり組み手でもたくさんの称号をゲットされたぜ！（笑）。ランダム2ON2は「ノビ」、「バッツ」チームがなんと「ノビ」を出さないまま優勝！

さすが相変わらずの強運だぜ♪　みんなこれからもガリバー松戸店でプレイしてくれよな♪



番長軍団を笑顔であしらうとは……悔しいぜ……



ガリバー松戸につわものたちが集結だ!!



なんとノビの出番は無かった!

## 鉄拳 TAG2 特別称号大会
# 冬の拳道場祭り
**第一弾!**

**2011年12月23日（金）～2012年1月29日（日）まで、**
**全国のナムコ拳道場店舗にて大会を開催!!　ここでしか手に入らない称号をゲットだぜ!!**

**優勝称号** 最後の武士　**準優勝称号** 雲蒸竜変

**ベスト8称号** 新しい発見　今を生きる　成長段階　強行手段　興味津々　妹　不断の努力　臥竜鳳雛

しかも黒帯拳道場ではさらに特別な優勝・準優勝称号が!!

**優勝称号** 伝説の闘人　**準優勝称号** 疾風の騎士

| 拳道場ロケ名 |
|---|
| プラボ秋田店 |
| ナムコランド大館店 |
| namco多賀城店 |
| namcoイオンタウン郡山店 |
| ワンダーシティ札幌（プラボ） |
| プラボ宇都宮店 |
| プラボ長岡店 |
| プラボ太田店 |
| ワンダーシティ与野 |
| プレイシティキャロット伊勢佐木町店 |
| namco王子サンスクエア店 |
| プラボ荻窪店 |
| namco中野店 |
| プラボ都筑店 |
| プラボ南松本店 |
| プラボ長野店 |
| ワンダーシティ調布 |
| ワンダーシティ名古屋店 |
| ワンダータワー京都店 |
| ナムコランドすみのえ店 |
| プラボ枚方店 |
| namco京阪シティモール店（新店） |
| ワンダーシティ京都南店 |
| ナムコランド三宮店 |
| プラボ豊岡店 |
| プラボ神戸西店 |
| ナムコランドフェニックスプラザ摩耶店 |
| ナムコランド水島店 |
| プリッズ宇和島店 |
| ナムコランド日向店 |
| ナムコランドイオンタウン読谷ショッピングセンター店 |
| ワンダーシティ南熊本 |
| ナムコランド川崎 |
| ナムコランド西条 |
| ガリバー松戸店 |

| 黒帯拳道場ロケ名 |
|---|
| プラボ酒田店 |
| namcoいわき店 |
| 熊谷ナムコランド店 |
| 伊勢崎ナムコランド店 |
| プレイシティキャロット横浜店 |
| プレイシティキャロット巣鴨店 |
| ナムコランド阿佐ヶ谷店 |
| namco渋谷店 |
| ナムコランド幕張店 |
| namco大阪日本橋店（新店） |
| namco梅田店 |
| namco博多バスターミナル店 |
| namco越谷店 |

**詳しい大会日程はWEBをチェック!!**
拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/




次回番長軍団格闘記は……
# 次回EVENT予告
しゃちほこだぎゃー！
# 愛知名古屋組み手！

イベントスケジュール **2012年1月21日（土）**

受付時間　15:00～　組手　17:00～
ランダム2on2　19:00～

## namcoワンダーシティ名古屋




ワンダーシティ名古屋
〒456-0018
愛知県名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
電話：052-683-8765

# 極限進化は加速する!

# 機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリームバーサス フルブースト



機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:チームバトルアクション(2on2)
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日 :2012年 春稼動予定
■使用基板:SYSTEM357専用

**ついに発表されたVS.シリーズ最新作。その名も「機動戦士ガンダム　エクストリームバーサス　フルブースト」。極限進化は加速するというフレーズからは今まで以上の期待が持てそうだ。少しだけではあるが一部のシステムと機体の最新情報を紹介していくぞ!**

## 基本的なシステムはEXVSと同じ!







ゲージがたまると

## エクストリームバースト発動可能!

一定時間、機体がパワーアップ!!



さらに



## バーストアタック発動!





# 全てのMSで極限技が発動!

# 新たなモビルスーツの情報をキャッチ!



機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II以来の登場となるストライクノワール。今作でも健在の連射性の高いビームライフルショーティーや高性能な格闘が戦場でどのような働きを示すか今から目が離せない。

ZGMF-X10A

## フリーダムガンダム





GAT-X105E

## ストライクノワール

機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.などでおなじみのフリーダムガンダムが参戦! 高い機動力を持つほか、新たに追加されたジャスティスガンダム 呼出やクスィフィアス・レール砲、宙返りといった武装が稼動後どのように活躍していくのかに注目していきたい。



MSN-02

## ジオング

格闘性能自体は高くはないものの、リーチだけはだれにも負けないジオング。数多くのビーム兵器で敵機を四方から囲み、一気に攻め立てるスタイルになりそうだ。援護機体としてかなりの期待が持てるか!?

PMX-003

## ジ・O



その巨体とは裏腹に高い機動性をもつジ・O。無論、格闘性能もずば抜けており、プレッシャーと各種アシストを絡めた怒とうの攻めは崩せぬものなど無いだろう。



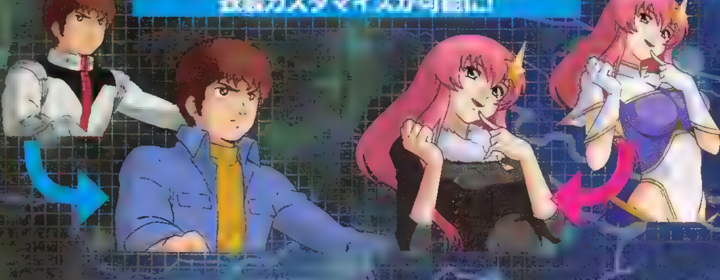
ZMT-S33S

## ゴトラタン

完全新規参戦を果たしたゴトラタン。性能は未知数であるが、その姿を見る限りかなりの高火力を持つことが予想される。稼動後一番注目していきたい機体かもしれない。

# アーケード連動要素もさらに進化!

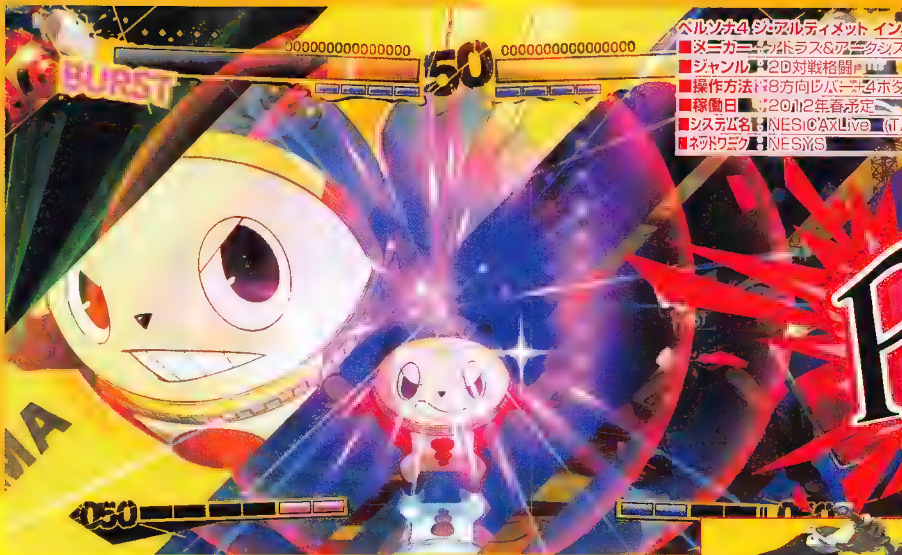
### 衣装カスタマイズが可能に!



### カードシステムを刷新!




ICカードシステムからバンダイナムコゲームスのアーケードゲーム機で共通に使えるカード「バナパスポートカード」に対応! カード度数の更新が必要無いため、よりリーズナブルに楽しめるようになったぞ。




ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2012年春予定
■システム名：NESiCAxLive（TAITO Type X2）
■ネットワーク：NESYS

# P4U persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA


※画面は開発中のものです。

# 総勢10人の技名を公開 ステージ情報も見逃すな!

アトラス『ペルソナ』チームと、アークシステムワークスの『ブレイブルー』チームが奇跡のコラボレーションを果たした『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。今月は参戦が判明している10名のSPスキル（超必殺技）、覚醒SPスキル（覚醒超必殺技）を紹介していくぞ。


覚醒SPスキルの使用時にはキャラのカットインが入る。ファンにとってはうれしい演出だ。

## 花村陽介&ジライヤ



クナイを操るスピードタイプキャラ。すばやい動きで自在に駆け回るトリックスター的存在だ。状態異常を引き起こす技駆使して相手を翻弄する。


◀SPスキル:ガルダイン
▶覚醒SPスキル:スクカジャ

## 鳴上悠&イザナギ



刀をメインウェポンとする主人公。力強さと鋭さを兼ね備えており、ペルソナは電撃系のスキルを使う。扱いやすく初心者にもオススメのキャラだ。


◀SPスキル:ジオダイン
▶覚醒SPスキル:十文字斬り

## 里中千枝&トモエ



蹴りを得意とする素手で戦うパワフルガール。相手の懐に一気に飛び込み、猛烈ラッシュを繰り出す。攻撃力が高く、相手をドッカーン！とKOする。


◀SPスキル:ゴッドハンド
▶覚醒SPスキル:アグネヤストラ

## 天城雪子&コノハナサクヤ



扇で華麗な戦いをくり広げる雪子。中距離から遠距離にかけての戦いを得意とし、火炎系を中心としたペルソナ攻撃に加えて回復スキルも使いこなす。


◀SPスキル:アギダイン
▶覚醒SPスキル:マハラギダイン

## 心の中を映す マヨナカテレビ

『P4』で登場するテレビの中の各ダンジョンは、その番組を作り上げた人物の心の中を表現したもの。本作『P4U』の舞台となるマヨナカアリーナは八十神学校なのだろうか。また、舞台と物語はどのように関わってくるのだろうか……。



テレビの中にあるダンジョンは、との時々によってその見た目、様子を一変させた。



主人公とその仲間たちは、心の中が投影されたダンジョンを冒険。ここで発生した問題を解決する。

## 巽完二&タケミカヅチ

パイプ椅子で攻撃するキャラクターで、投げ攻撃を主体とした近距離戦を得意とするパワータイプ。高い攻撃力とHPを持ち、ペルソナ攻撃もパワフル。



◀SPスキル:巽流ケンカ殺法

▶覚醒SPスキル:黒焦げだあぁぁ!!

## 白鐘直斗&スクナヒコナ

銃を使うシューティングタイプのキャラで、遠距離からの射撃を得意とする。ペルソナによるけん制技や奇襲、トラップなどさまざまな技を持つ。



◀SPスキル:ムドオン

▶覚醒SPスキル:ホールドアップ!

## クマ&キントキドウジ

鉤爪のような鋭い武器を操る『P4』人気のマスコット。その戦い方はトリッキーで、アイテム投げを駆使したコミカルで多彩な攻撃を仕掛ける。



◀SPスキル:トマホーク

▶覚醒SPスキル:熊田大サーカス

## アイギス&アテナ

重火器での攻撃を得意とするキャラクター。オルギアモードへモードチェンジすると、機動力と攻撃力が上がりさらなる波状攻撃が可能になる。



◀SPスキル:女神の大盾

▶覚醒SPスキル:天軍の神槍

## 桐条美鶴&アルテミシア

レイピアを武器とするけん制攻撃に秀でたキャラクター。攻撃のリーチが長いのが特徴で、ペルソナの攻撃で相手を凍てつかせることもできる。



◀SPスキル:ブフダイン

▶覚醒SPスキル:マハブフダイン

## 真田明彦&カエサル

己の拳を武器とする生粋のインファイター。ボクシング技術を駆使した素早く、そして手数の多い攻撃でラッシュを繰り出していく。



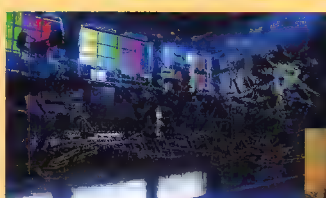
◀SPスキル:サイクロンアッパー

▶覚醒超SPスキル:マハジオダイン

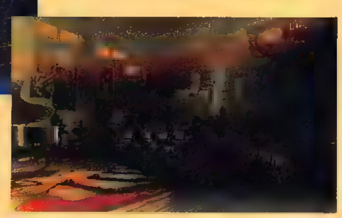
## 業界騒然!? ロケテストリポート!!

去る2011年12月2日(金)～12月4日(日)、東京と大阪で同時に開催された『P4U』のロケーションテストに本誌ライターが突撃！ その様子をじっくりとチェックしてきたぞ。連日開店前から十数人のプレイヤーが並び期待と注目が集まるなか、使用率が高く目立ったのは花村陽介と里中千枝、天城雪子といった『P4』で登場したキャラクターたち。Aボタンを連打するだけで通常技→スキル(ゲージがあれば超必殺技)まで自動的にコンボをつないでくれるSラッシュでどのキャラも画面をところ狭しと駆け回っていたぞ。格闘ゲームに馴染みがない『P4』ファンやいわゆる「コンボゲー」が苦手な格闘ゲーマーにはうれしいシステムだ。立ち状態からA+Bと入力することで出せるアーマー技のボコスカラッシュなど、原作ファンなら思わずうれしくなってしまう演出も盛りだくさん。より格闘ゲームとしてチューンアップされるだろう次の展開にも期待が高まる。

### バトルフィールドとなるステージも次々判明!



新たに判明したステージには体育館も。窓に映り込むカラーバーと床に反射する光のコントラストがアンバランスながら美しい。積み上げられたパイプ椅子が不気味なステージだ。



ピアノやメトロノームが並ぶ音楽室のステージ。ステージ奥に存在する演者たちの影は八十神高校の生徒だろうか。



# 活躍するための基礎知識を伝授！

# Steel Chronicle



**今回は序盤の闘いを効率よく乗り超えるための、各種ポイントを攻略。手強い敵に押し負けないよう、基本を頭にたたき込み、いざ戦場へ！**

Text：ちくわ、OYZ

スティールクロニクル
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発 売 日：稼働中（2011年12月7日）
■使用基板：—

## スティールスーツの力を最大限生かす！ スーツ強化の基本

スーツの能力を最大まで引き出せば、序盤で苦戦などありえない!?　強化と生産の基本を学ぼう。

### クラスアップしたら必ず強化！

中型の鋼鉄虫にあっさり倒されたり、火力が足りず巨大鋼鉄虫戦で時間切れになった……などという人は結構多いはず。だがこれらの問題は、スーツをこまめに強化することでほぼ解決する。

まずはハウンドクラスが上がるたびに、必ずカスタマイズで「シールド強化」を、持っているスーツタイプ（突撃、重火力、高機動）ごとに実施する。これによりスーツの耐久力が高まり、生存確率が飛躍的に向上するぞ！　また、武器は使い込むことで熟練度は上昇するが、それだけでは攻撃力は上がらない。熟練度を上げたらその武器をきっちり「強化」していこう。



クラスがアップしたらまずシールド強化！　クラスによっては、新たな武器の生産も解放される。

### 「CLIMAX!!」に備える！

「CLIMAX!!」ゲージがたまると、次の全国オンラインミッションはエピソードクリアの闘いとなる。ここでは巨大鋼鉄虫との戦闘になるので、スーツや武器の強化はもちろん、ぜひ準備しておきたいのがカートリッジだ。カートリッジはカスタマイズで生産・装備が可能で、生産／毎「30分」、ミッション中に使用可能な時間がチャージされる。装備（最大三種類まで）して出撃すると、対応した各能力を自動で強化してくれる優れものだ。特に攻撃力アップ系のものは、「CLIMAX!!」ミッションには必須！



「CLIMAX!!」は自分が立てたミッションとなるため途中参加にならず、各MVPも狙いやすい。



カートリッジは装備解除すれば残り時間を温存できる、無駄が無い装備。

### STEをうまく使うポイント

STEが200以下ほどしか無く、ミッションに出るには少なすぎる……というような時には、カートリッジを生産してみよう。使用可能時間は蓄積するので、毎回端数STEで生産していけば、ずっと使い続けることも可能だ。ほかにもスティールカプセルにチャレンジして、レアアイテムを狙うのもアリ!?

## 序盤戦で強化しておきたい装備



### インドラ

かなり序盤で手に入る最初の近接戦用武器だが、非常に使いやすく、威力もかなりのもの。三段階ほど強化すればかなりの威力になる。グレネードなどで転倒した敵を斬りまくれ！

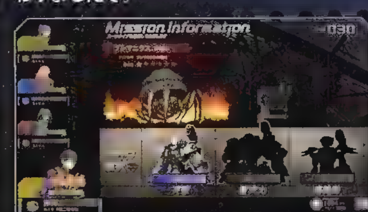


### SA90&SHMG

初期装備だが、能力のバランスがよく非常に使いやすい。熟練度も上げやすく、三〜五段階ほど強化すればボス戦でも通じる威力になる。さらに熟練度を上げれば、派生型も生産可能に！

### とあるハウンドのつぶやきコラム PART 1

クラスアップで新たな装備がどんどん出てくるので、それを楽しみにプレイするのが序盤のオススメ！　特にインドラを手に入れた時、そして新兵装「高機動」を手に入れた時は、マジでそこからプレイ感覚が変わりましたぞ。



移動以外にも、補給や救出の速度がほかのスーツに比べて早い高機動。スーツタイプの使い分けが楽しくなります！

Steel MEMO
**頼りになる回復グレネード:**もう一つオススメしておきたい武器が、補助武器の「回復グレネード」。味方に命中させるとその味方のシールドが回復するのみならず、同時に自分のシールドも大幅回復するという便利な装備だ。とっさに自分を回復したい時、対象になる味方が近くにいないと使えないのが欠点だが、使うだけでサポートMVPも取りやすくなるぞ。この便利さ、一度使うともう手放せない!?




sample Map攻略

# 市街地

最初のミッションを遂行することになる市街地。ここではその道中からボス戦までのおよその流れを解説。途中弾薬を補給を忘れずに、味方と足並みをそろえて進むのがコツだ。




## エリアA

エリアAは細長い地形。ここでは操作に慣れつつ、正面に出現するザコ敵を撃破しよう。エリア内のエネミーを殲滅すれば、次のエリアへ進める。



照準を敵に合わせて無心に撃ち込め。慣れてきたら、オレンジ色の弱点部分を狙おう。

## エリアB

エリアBは、広々としたビル街。突出して背後から攻撃されないよう、仲間と足並みをそろえよう。ここでは武器弾薬の補給が可能。近くまで接近して「補給」アイコンをタッチすれば補給できる。

## エリアC

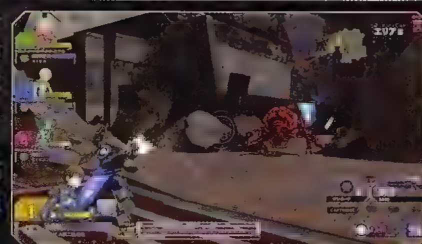
エリアCは、エリアBよりも開けた場所になる。敵の数が多いので、どんどん撃破してこう。ミニマップに緑色で表示されているのが敵の目印だ。なお、敵を撃破すると素材アイテムを落とすことがある。武器生産や強化のもとになるので、忘れずに回収しよう。



空中の敵と地上の敵が襲ってくることも。照準を合わせて、近くにいる敵からせん滅していくのがベターだ。

## エリアD

エリアCから斜面を登った場所がエリアD。狭い通路に敵がむらがるので、せん滅しつつゆっくり前進しよう。敵が密集しやすいので、補助武器の使い方に慣れておいてもいい。武器切り替えや補助武器の投げる角度など、数多く投げ込んで感覚をつかんでおこう。



このエリアには限らないが、カブト虫型の"ピリオス"には要注意。お尻を上げた後に突進攻撃が来るので、正面を避けよう。

エリアE BOSS Crush

# ギガンテウスを倒せ!!




エリアEに進むと巨大エネミーである"ギガンテウス"が登場。ザコと違い体力が非常に高い。初期武器や未強化の武器だと、火力が足りずにタイムオーバーになることもしばしば。初見でこのボスと会う時は、敵の攻撃に慣れるつもりでプレイするといい。

ギガンテウスの攻撃で注意したいのは、触覚攻撃と突進攻撃の二つ。前者は、プレイヤーの立ち位置に出現するホーミング攻撃。絶えず移動し続ければ避けられる。後者は、ギガンテウスの正面に立たず、斜めから攻撃する位置取りが重要。突進が来たら少し横にブースト移動すれば避けられる。

### 触覚攻撃に注意!



触覚を地面に突き刺したら、自分の真下から攻撃が来る。止まらずに移動して避けよう。

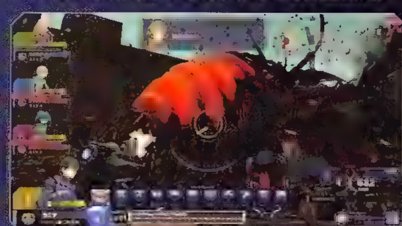
### 突進攻撃は横移動



避ける動作は、基本的にブースト移動。突進攻撃には、真横にブースト移動して避けろ。

### 部位破壊で弱点露出

特定の部位に、一定量のダメージを与えると生じる部位破壊はボス戦のカギとなる。ギガンテウス戦でオススメなのは甲羅。甲羅を部位破壊すると大きな弱点が露出する。ただ甲羅は固いので、補助武器でも攻撃することが重要だ。



Steel MEMO

**回避方法補足:**L2ボタンのちょい押しで可能な「回避アクション」と、ブースト移動中にL1ボタンを押すと可能な「ジャンプアクション」。ゲーム序盤はこの二つの動作を忘れていい。敵の攻撃を避ける場合は、横にブースト移動で十分だ。操作にもある程度慣れ、自機を思い通りに移動できるようになってから「回避アクション」と「ジャンプアクション」を覚えても十分間に合う。

# ささら&由宇を使いこなし新たな戦場を勝ち抜け!

# AQUAPAZZA

アクアパッツァ

AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS × EXAMU

稼働を開始した『ver.1.5A』。新キャラクターの参戦だけでなく、すべてのキャラクターに調整が加わっており、アクアプラスオールスターバトルは新たな局面を迎える!

アクアパッツァ

■メーカー：アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive



## 久寿川 ささら

CV:小野涼子

Text:ケンちゃん

『ダンジョントラベラーズ』仕様のさーりゃん。攻撃は重めだが、ヴァルキリーという見た目らしくさまざまな特殊能力が使用できる。

### 基本カラーバリエーション




| 分類 | 技名 | コマンド | シンプルモード |
|---|---|---|---|
| 特 | 空中ダッシュ | ジャンプ中に→→ | |
| 特 | 下段突き | 立ち強攻撃ヒットorガード時にC | |
| 特 | 上段突き | 下段突きヒットorガード時にC | |
| 必 | レイジングスマッシュ | →↓↘+攻撃 | ↓+C |
| 必 | シールドバッシュ | ↓↙←+攻撃 | →+C |
| 必 | パリィ | ガード中に←↙↓+攻撃 | ←+C |
| 必 | ウォークライ | ↓↓+A | |
| 必 | プロテクション | ↓↓+B | |
| 必 | ヒール | ↓↓+C | C |
| 超 | ダイダロスアタック | ↓↘→↓↘→+AB | ↓+AB |
| 超 | ガストスラスト | →←↙↓↘→+AB（空中可） | AB |
| ス | ダンジョントラベラーズ | ↓↘→↘↓↙←+BC | BC |

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

## 久寿川ささら主要技紹介




1、2通常技・特殊技／立ちBはリーチが長く相手ののけぞりが長い。立ちAからつないだり、けん制に使う。しゃがみAは連打可能な下段攻撃。連係、連続技の起点に。しゃがみBは姿勢が低い下段攻撃だ。ヘヴィスマッシュは武器を振り下ろす中段攻撃。スキは大きいがダウン追い打ちにも使える。ジャンプAはめくり、ジャンプCは斜め下へ強く、カウンターヒット時にバウンド効果がある。

3レイジングスマッシュ／武器を振り上げて攻撃する対空技。A版は攻撃発生が早い。無敵時間が無いので割り込みには使えないが、ジャンプ防止には重宝する。B版、C版はシールドを構える動作に立ちガード可能な攻撃に対してのガードポイントがある。どちらも攻撃発生は遅いが、相手の攻撃を防ぎながら攻撃が可能。カウンターヒット時は相手を大きく打ち上げてダウンさせるので、打点によってはヘヴィスマッシュで追撃が入る。

4シールドバッシュ／シールドを構えて突進してから、槍で前方を突く二段攻撃。A版が発生が早い代わりに移動距離が短く、C版は発生が遅く移動距離が長い。B版はその中間の発生で、しゃがみB始動の連続技に役立つ。いずれも突進中には上中段攻撃に対するガードポイントがあるため奇襲に役立つが、ガードされたときのスキは大きめ。

5パリィ／ガード硬直中のみ発動可能な必殺技。武器を振り上げ、相手の地上での上中段属性の打撃技を弾いて一瞬だけ行動不能にする。弾いた後は反撃を狙えるので、立ちガード可能な複数段攻撃、連係を組み立てる相手に対して狙ってみよう。

6ウォークライ／攻撃力をアップさせる必殺技。

7プロテクション／防御力アップ効果を持つ。

8ヒール／体力をわずかに回復する必殺技。

9ダイダロスアタック／武器を振り上げる動作から衝撃波を飛ばす攻撃へと連係。発生以降まで無敵時間は持続するので割り込みに使えるが、空中ガードが可能。コマンド入力後ボタンを押し続けると、衝撃波を発生させるタイミングを遅らせられる。相手を空中に浮かせた後の追撃や、しゃがみB、立ちBから連続技に使っていこう。

10ガストスラスト／前方へ武器を一直線に突き出して攻撃。ヒットすると相手へエネルギーを送り込み爆発させる。無敵は無いがヒットすると一定時間相手は必殺技を使えなくなる効果があるので、ジャンプA→ジャンプBの空中ヒット、または立ちBから積極的に連続技へ組み込むといい。

11ダンジョントラベラーズ／前方への突進攻撃がヒットすると特殊な演出へ移行。ささらがさまざまな衣装に着替えながら相手へ攻撃する。しゃがみBから連続技に組み込んだり、ガードポイントを利用した割り込みに活用しよう。



## ガードポイントを全面に押し出した立ち回りで急襲
# 久寿川 ささら基本戦術

ささらは攻撃が重めなので、ある程度離れた間合いでの闘いが得意。立ちB、しゃがみBでけん制しながら「シールドバッシュ」での奇襲、A版「レイジングスマッシュ」でのジャンプ防止が軸となる。「シールドバッシュ」はガードされると反撃を受けやすいため、奇襲を仕掛ける場合はアクティブアシストとセットにするのがオススメ。ヒット時は追撃が決まり、ガード時はスキのフォローになるパートナーを選択することで立ち回りが大幅に強化されるはずだ。不安が残る対空面は前述のA版「レイジングスマッシュ」での防止に加えて、昇りジャンプA→ジャンプB、または後方ジャンプCを使い分ける。後方ジャンプCカウンターヒット時の地面バウンド、A版「レイジングスマッシュ」が高い打点でカウンターヒットしたら、ヘヴィスマッシュでのダウン追い打ちを狙うといいだろう。なお、相手が遠距離にいる状況、パートナーアシストで相手の接近を防止して安全を確保している間は、「ウォークライ」、「プロテクション」、「ヒール」で強化、回復させることも大事だ。



相手の手前で止まる間合いでA版「シールドバッシュ」を出し、ガードする相手を投げる。



ジャンプA→ジャンプBからは「ガストスラスト」へつなぎ、空対空からダメージを取ろう。

### 連続技

Ⅰ 〔しゃがみA→しゃがみB〕Ⓒ▶Bシールドバッシュ orダイダロスアタック orダンジョントラベラーズ

Ⅱ 〔ジャンプA→ジャンプB〕Ⓒ▶空中ガストスラスト

Ⅲ （相手画面端、パートナー待機）〔しゃがみA→しゃがみB〕Ⓒ▶Bシールドバッシュ（1段目に AA<N+D> ）→ A-HIT →フロントステップ→Aレイジングスマッシュ→立ちA Ⓒ▶ダイダロスアタック

## オススメパートナー



### ラスティ

「爆砕」の存在で、ラスティがどこにいても「シールドバッシュ」のフォローが可能。ダウン後はヘヴィスマッシュで追撃しよう。



「シールドバッシュ」が当たった瞬間に、最速でアクティブアシストを発動させよう。



### 十波由真

「チャリンコ突撃」で接近する機会が増える由真。ダウン追い打ちで「チャリンコ突撃」を当てた後は、ヘヴィスマッシュで追撃しよう。



連続技、スキのフォローと両面で使えるパートナー。そのほか瑞希もオススメの一人だ。

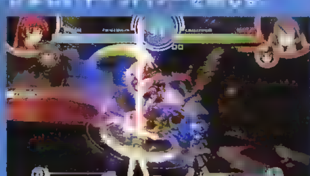


## 恐怖のハリセン同人作家見参!
# 猪名川 由宇 打撃 追従



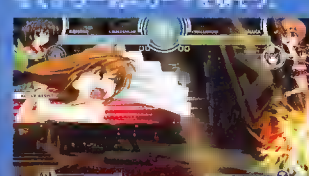
### 相性のいいメインキャラ 向坂 環





### 相性のいいメインキャラ 柚原 このみ





**108、109ページでは、既存キャラの全変更点リスト&注目キャラ攻略を掲載!　こちらも要チェック!!**




# Xbox 360 Kinectから体感格闘ゲームが登場!!

# POWERUP HEROES
## パワーアップ ヒーローズ

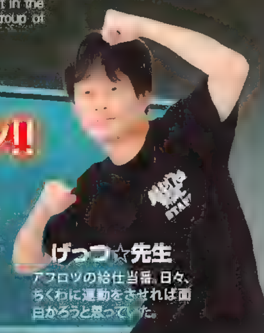
パワーアップ ヒーローズ
■メーカー：日本マイクロソフト株式会社
■ジャンル：格闘／ヒーロー
■操作方法：KINECT使用
■発売日：2012年1月19日予定
■CEROレーティング：B（12才以上対象）

Kinectを使用して、体を動かすことでキャラクターを操作する、体感格闘ゲームがXbox360に登場。至急、スーパーヒーローへ変身せよ!





**カイゼルちくわ**
本誌読者コーナー担当のアフロヅが誇る大皇帝。ヒーローに一家言持つがメタボ。



**げっつ☆先生**
アフロツの給仕当番。日々、ちくわに運動をさせれば面白かろうと思っていた。

## コントローラーは自分自身! さらば、レバーとボタン!!

ちくわ：今日も編集部は平和であるな。コンビニで通貨と引き換えに得た、揚げ鶏肉でも食らうとするか。
げっつ☆：なにやってんですか！ 地球は今、悪の脅威に脅かされているんですよ!?
ちくわ：む、その手に持っているXbox 360とKinectはなんだね？
げっつ☆：コレを遊ぶんですよ、『パワーアップ ヒーローズ』!
ちくわ：ふむ、我からにじみ出るヒーローオーラを感じ取ったか。では食後の腹ごなしに、軽く地球を救うとするかね……（ゆら～り）。
げっつ☆：トウッ！（訳：はい！）

## これが体感格闘ゲーム『パワーアップ ヒーローズ』だ!

### プレイヤー
プレイヤーの視点は、操作キャラの背後からとなる。各種アクションを取ることで動かそう。

### 各種ゲージ
体力ゲージや取得ラウンド、ダメージを受けることでたまっていくレイジメーターのほか、中央にはプレイヤー自身のシルエットも表示されるぞ。

### 必殺技（スーパーアタック）コマンド
青いアイコンが使用可能なスーパーアタックのアクション（コマンド）、緑がスーツ変更後だ。





**敵の攻撃は横へ回避!**
相手の攻撃は、上半身を素早く横へ動かすことで……



**かわした!!**



**スーパーアタックを撃て!**
特定のアクションを取ることで、任意のスーパーアタック（必殺技）を発動。地球の平和は任せろ!

**かざした手を……**



**そのまま振り下ろす!!**



**技が出る!!**

バトル中はスーパーアタックをはじめ、プレイヤーがとることのできるアクションが画面上に表示されている。使用したスーパーアタックは時間経過によるチャージで再度繰り出すことができるので、積極的に変身をしていこう。また、本作ではXbox LIVEによるオンライン対戦のほか、オフラインの対戦も本体一台で可能となっているぞ。

### ヒーローたるもの変身をせよ!
本作では2種類のヒーロースーツを選択し、バトル中に変身することでそれぞれに対応したスーパーアタックを繰り出すことが可能。連続技に組み込もう！



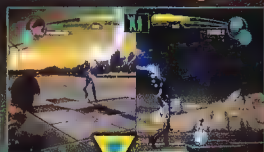
**これが変身のポーズ**

# “勝てる”ヒーローになるために、勝利の3大ポイント伝授！

**ちくわ**：ほむ、実際遊んでみると、スーパーアタックを連打するだけで余裕かつ心地よく勝てるな。
**げっつ☆**：余裕を語るなら、まずその滝のような汗を止めませう。
**ちくわ**：だが、中ボス戦以降と対人戦時には、いろいろとコツが要るようだ。一挙に解説しよう！
**げっつ☆**：お、まるでアーケードゲーム雑誌記者のようなお言葉！
**ちくわ**：……チミ、後で職員室に来なさい。つーか今すぐ対人戦実地でイロハたたき込んだらァー!!
**げっつ☆**：ちょ、リアルスーパーアタックはカンベンつかぁさい!?

## Point 1 攻撃をよけてから反撃せよ

各種スーパーアタックには差こそあれ、必ず発動する直前までと、発動後にスキがある。キャンペーンモードの中ボスや、それ以降の敵と闘う際には、まずはこちらからは手を出さず、敵のスーパーアタックの発動モーションを見てから回避し、空振りしたスキに発生が早い技や、チェイン発動技で反撃しよう。こちらから先に大技を振り回すのは、負けフラグだと自覚すべし！


攻撃の動作を見たら、すかさず回避。


回避から反撃。これぞ必勝の戦法。

## Point 2 接近戦で時間をかせげ

攻撃を回避しても、反撃用のスーパーアタックが使用不可能だった……なんてことはよくある。使用可能になるまでは、右足を前に出すことで発動する「接近戦」で時間を稼ごう。反撃を受けることも多いが、接近戦で受ける（与える）ダメージは微々たるものなので、連発して構わない。手を前に出すだけで撃てる「ショット」も、相手のスーパーアタックつぶしとして役立つのだ。


再使用可能までの時間は、結構長い。


ならば接近戦！ラスボス戦でもぜひ。

## Point 3 スーツは使い分けるべし

後半戦になると敵がかなり手強くなるが、特徴に合わせてスーツを使いこなせば無問題。大技を使う相手には回避後にチェインが狙いやすいヴォルタやスコーチ、カオスなどのスーツで。素早くスキが無い相手には、中ボス戦後に手に入るラビッツのスーパーアタック「チャージャー」でのゴリ押しで対抗しよう。発生が非常に早い技を持つシャドウも、幅広く活躍するぞ！




## 最大コンボを決めよう！
## アルティメットチェイン講座

本作にも、格ゲーでいうところのコンボである「チェイン」が存在する。まずチェインの出し方だが、画面のアイコンで一番左に表示されているスーパーアタックは「チェイン発動技」で、敵に当てると一定時間敵が硬直する。そこに別のスーパーアタックを当てればチェイン成立だ。

チェイン発動技→変身してもう一つのスーツのチェイン発動技→変身して好きな技、という3連打で、相手の体力を4割弱奪うアルティメットチェインが成立！　素早い入力はもちろん、変身（左腕を上げる）を前の技の演出画面中から先行入力し続け、最速発動させるのがコツだ。





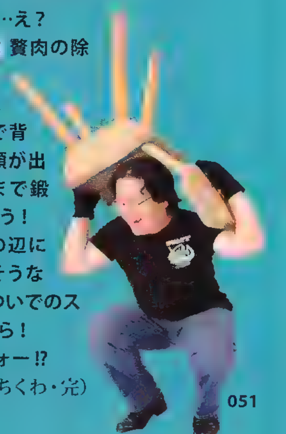


**これがアルティメットチェインDA!!**

## ライター「ちくわ」の！ ダイエットヒーロー日記

**ちくわ**：ふふふ、このポイントさえ押さえれば、Xbox LIVEでの通信対戦でも全ーはカタいといえよう。
**げっつ☆**：と言いつつ、何試合かしただけで全身汗でつゆだくじゃないですかーッ!!　つか、倒れてるし！
**ちくわ**：いや、日ごろの運動不足が響いてな。このゲーム、普段使わない筋肉もがっつり使う、なかなかのエクササイズになるわい。
**げっつ☆**：ゲームしつつダイエットですか！　なんという爆裂お得感!!
**ちくわ**：だが同時に、入力の早さがそのまま技発生の早さにつながるのも事実……腕や足の筋力を鍛えることもまた、本作の勝利には必須ッ！
**げっつ☆**：その言葉を待っておりました（おもむろに鉄アレイ）。
**ちくわ**：……え？
**げっつ☆**：贅肉の除去、ならびにマッスルビルドで背中に鬼の顔が出るくらいまで鍛えましょう！　まずはその辺にあった重そうな椅子をかついでのスクワットから！
**ちくわ**：ノォー!?

（さらばちくわ・完）



ゲームメーカーコラボレーションコーナー

# MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

## ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアが贈るコンテンツの最新情報を、全力で紹介していく当コーナー。今回はあの伝説の人気ゲームシリーズの、次世代の姿となった完全新作に注目! 今度は携帯の画面で、いざ尋常に、勝負!

## あの剣客対戦の名作がソーシャルゲームに!?



サムライスピリッツ 絆™

あの『サムライスピリッツ』シリーズが、ついにソーシャルゲーム化! 剣客を育成し戦うという、その気になるゲーム内容とは……!?

サムライスピリッツ 絆

| | |
|---|---|
| ■メーカー | ：SNKプレイモア |
| ■料金 | ：基本プレイ無料、アイテム課金制 |
| ■配 信 日 | ：2011年11月17日 |
| ■提供プラットフォーム | ：Mobageオープンプラットフォーム |
| ■対応機種 | ：Docomo、au、SoftBank／Flash Lite 1.1以降対応フィーチャーフォン ※一部機種を除く |

### プレイするには

まずMobageへ無料登録!
http://pf.mbga.jp/12007124
(携帯専用)

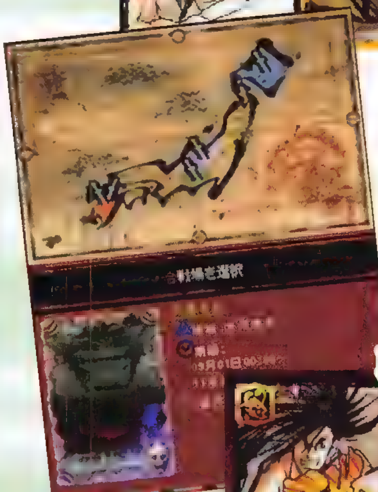
### 剣客を育て、全国に名を馳せよ!

この『サムライスピリッツ 絆』では、プレイヤーは剣客を操作するのではなく、剣客を擁する「剣豪大名」となり、『サムライスピリッツ』シリーズでおなじみの剣客たちを流派に加えていく。

全国を旅しつつ、戦いを重ねて経験値を手に入れてお気に入りの剣客を育てよう。ほかの剣豪大名との戦いに勝てば、さらなる強化アイテムが手に入るぞ! ゲーム内では勝負のみならず、『サムライスピリッツ』シリーズにちなんだ物語も展開していくのも、原作ファンにはうれしい点だ。



「剣」「怒」などの剣客の特徴が、勝負の行方に大きく影響する。流派に加えた剣客をそれぞれ育成しつつ、戦術をいろいろと試行錯誤してみよう。






『サムライスピリッツ』シリーズ不動の主人公・覇王丸をはじめとして、これまでシリーズ内で登場したさまざまな剣客たちがここに集結! 個々の特色の違いで流派の剣客を選ぶのもいいが、思い入れのあるキャラで流派を組めば、面白さがより増すことだろう!

全国の合戦場で、道場で……

全国の合戦場を巡って武者修行に打ち込み、剣客と流派のレベルを上げていこう。自信がついたら「道場破り」でほかの剣豪大名の流派に挑み、ここでしか手に入らない強化アイテムの獲得を目指せ!

剣客同士が火花を散らす!




### 対戦以外の楽しみ方もいろいろ!

合戦場での武者修行や道場破りでの純粋な戦闘のほかにも、依頼をこなして集めたポイントでアイテムガチャに挑戦できるなど、一味違った楽しみがあるのも本作のポイント。さらにプレイヤー同士がギルドを組み、ギルドレベルを上げていくと、さまざまな特典が発生する。天下一のギルドを目指す、協力要素を楽しもう!

今後はアイテムで町づくりを進め、大城下町(ギルドタウン)を広げていく機能なども実装予定で、まだまだ遊びの幅は広がっていきそうだ。さらに各種ゲーム内イベントも期間ごとに新たなものが実装されていくとのことで、乞うご期待!




登場する剣客だけでなく、合戦場で出会うボスキャラや各種イベントの内容に、思わずニヤリとしてしまう原作ファンも多いはず!?

# CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.7

すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

## Topic キーアイテム『ジェム』の全貌が明らかに!

2012年3月8日の発売日が近づくPS3／Xbox 360版『ストリートファイター　X（クロス）鉄拳』。最大の特徴である「ジェムシステム」の詳細が判明！セットするさまざまな効果をもたらすジェム。プレイヤーの能力をサポートしてくれる「アシストジェム」と、対戦時に発動させることでキャラクターのステータスを上げる「ブーストジェム」の2種類が存在する。使いこなすことがカギとなるぞ！

### 発動条件をチェックせよ！

ブーストジェムはセットするだけでは効果を発揮しない。「ガードを5回する」、「通常技を3回当てる」などの決められた発動条件を満たすことでその恩恵を受けることができるのだ。戦略を練ってセットすることが勝利するポイント。対戦でのアドバンテージとなるように、手持ちのブーストジェムの発動条件や効果などのデータを知ることから勝負は始まっているぞ。




### アシストジェム




オート投げ抜けや、簡単コマンドなど、プレイヤー操作の補助をしてくれるものがそろう。セットすることで常に発動状態に。格ゲー初心者も超安心！

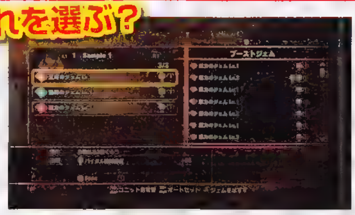
### ブーストジェム




キャラクターの能力を変化させるジェム。色に応じて攻撃力増、防御力増、などに分けられる。同じ色でも発動条件と効果の幅が異なるものがあるぞ。

### 最大三つまでセットOK!　キミならどれを選ぶ?

1戦で3つのジェムが使用可能。数多くのジェムが存在するが、自分スタイルのジェム構成を登録・保存することができるので、事前に準備をしておけばすぐに闘えるぞ。オレ流の格闘スタイルを見せつけるために、あるいは自分の弱点を補うために……ジェムをどう組み合わせるかはキミ次第！



ジェムはバランスよく選ぶか、一つの能力に集中させるか……大いに悩むところ？

### 連載まんが さくらさんはりきる！「不惑のコーディー砲」

マンガ：木末春人 (http://fruhling.suppa.jp/)




## 闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!



profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

2012年3月3日のカプコン公式大会『ストクロ完成記念 スパⅣ AE 春獄節～格闘ひな祭り～』が発表され、そして全国のアミューズメント施設では『Ver.2012』の配信も完了いたしました。新調整版で皆さんの大会への参戦を待っております！

大会ではいろいろな催しものを考えていますので、決定し次第、ココでも触れていく予定ですよ。

さて、『スパⅣ AE』チームの横では、『ストクロ』チームが最後の追い込み開発を進めています。まだ未発表のキャラクターも含めて総勢ウン十数体の、圧巻のキャラセレを見ながら、事故、バグ、不具合を起こさないよう、連日連夜の調整作業を進めています。こちらも来月号にはもう少し新ネタを発表できたら……と、思っています。2012年も『スパⅣ AE Ver.2012』、そして『ストクロ』をよろしくお願いいたします！

エコール × アルカディア同盟軍秘密基地のページ

# CRIMSON BASE

SANBANCHO

## 十四戦目　2012年も『メルブラ』!

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。今回はいよいよ始まった『メルブラ選手権2012』最新情報と、クリムゾナー&エコールの珍大会(!?)のレポートをお伝え！　2012年も熱い闘いは続く！

## カムカム　クルムシ二等兵 11




### Result

今月は二大会の優勝者を紹介しよう。猛者たちに続くべし！

12月4日
宮城県「プレイランド エフワンR」大会(Rd.274)
(東北最強決定戦シード権争奪戦(3on3))

優勝
カイト選手
ゆー選手
MSR選手

12月3日
大阪府「アテナ日本橋」大会(Rd.278)
(MBAACC関西段位戦内で開催)

優勝
[illegible]選手

# エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP
HYDRAGP
ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

## メルブラ選手権2012、開催中!!

エコール公式ランキングバトル(ランバト)「ハイドラGP」。最新バージョンであるVer.1.07で競われるメルブラ選手権の2012シーズンは、告知から続々と大会が増えており、12月現在で20大会以上の大会予定が組まれている(詳しくはページ下で紹介しているハイドラGPのHPをチェック！)。冬は『メルブラ』で熱くなれ！

### Information

今後も、全国各地でユーザー主催大会が開催予定。注目の大会を紹介するぞ。

#### IN 仙台　「第5回東北最強決定戦」　主催:カノン

| | |
|---|---|
| 開催場所 | プレイランド エフワンR<br>宮城県仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1 |
| 大会形式 | 勝ち抜き3on3形式、一発トーナメント |
| 日　程 | 2012年1月8日(日)　14：00～　本戦開始<br>チーム結成斡旋受付及び当日参加確認〆切　11：30 |
| 公式HP | http：//www.geocities.jp/tohoku_saikyo_mbaa/ |

#### IN 東京　「関東最強決定戦 SP」　主催:キラ

| | |
|---|---|
| 会　期 | 2012年1月14日(土)～3月24日(土)予定 |
| 予選会場 | 東京、神奈川、埼玉、千葉の各ゲームセンター<br>※開催場所は確定次第HPで発表 |
| 予選第1回 | 高田馬場ゲーセン・ミカド<br>東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F<br>1月14日(土)14：00開始 |
| 本選会場 | 高田馬場ゲーセン・ミカド(予定) |
| 大会形式 | 3on3　(最終予選通過チーム数：16チーム) |
| 公式HP | http://saikyo.ni-moe.com/ |

## ファン交流イベント　猫撃ち大会




2011年10月9日、岡山県の離島「犬島」で、エコールとクリムゾナー(「デスクリムゾン」のファン)との交流イベント、「猫撃ち大会」が開催された。島の猫たちを「カメラ」でショットするという、エコールらしい平和的なイベントだ。

気ままな猫たちをうまくショットするのは至難の技だったが、青空の下で楽しい時間を過ごすことができた。競技としてのバランスも良かったので、「猫撃ち大会」がハイドラGPの新種目に採用される日が来るかも？



マクロライド耐性風邪がまん延中！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

## メルブラ公式情報サイト「コンツェルト」オープン



アーケード、PC版と日々進化し続けるメルブラの最新情報を発信する、公式情報サイトがオープン！

サイトではPC版「MBAACC Ver.1.07」の体験版も配布されている。メルブラファンは今後の動きにぜひ注目してほしい。

「コンツェルト　-メルティブラッド公式情報-」
http://meltyblood.info/

ハイドラGP公式ページはこちら!　http://hydragp.info/

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第三十二回

# ASW風林火山

格ゲー業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 全国大会情報と冬コミグッズ情報から目が離せない!!

## 公式全国大会「ぶるれぼ」始まる!!

BLUEREVO BLAZBLUE REVOLUTION

いよいよ開催が目前に迫った『ブレイブルー』シリーズ公式全国大会「BLAZBLUE REVOLUTION（略称：ぶるれぼ）」。開催概要は右記の通りだが、注目すべきは3on3の団体戦であること、決勝は過去闘劇も開催されたことのあるDIFFER有明であることなどだろう。そして予選、決勝ともアーケード版の『BBCS2 Ver1.11』で開催。家庭用の発売を気に、一気に攻略が進み、最高峰の闘いが繰り広げられること間違い無しだ！

●BLAZBLUE REVOLUTION（略称：ぶるれぼ）
■開催時期　店舗予選　2012年1月21日（土）～3月4日（日）
決勝大会　2012年3月24日（土）
■決勝会場　DIFFER有明
■種目タイトル　『BLAZBLUE CONTINNUM SHIFT II』（Ver1.11）（アーケード）
■基本ルール　・チーム戦（3on3）
・同キャラクターによるチーム編成、途中のキャラクター変更は禁止
・NESICAカードを購入後、BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLAYER'S
・GUILDに登録し、『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』をプレイしていること
・大会エントリー後のチームメンバーの追加、変更は禁止
※詳細なルールについては、ぶるれぼ特設サイト（http://blue-revo.info/）を参照のこと。

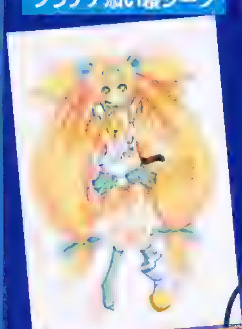
## 冬コミのスペシャルグッズを手に入れろ!!

コミックマーケット81（12月29～31）のアークシステムワークス企業ブースにて販売されるスペシャルグッズを紹介！ 西4階企業ブースの644番にて発売され、各日各セット先着300名にはここでしか手に入れることができないぶるらじカットイン集、「BLAZBLUE OFFICIAL BOOK」も付いて来るぞ！ 表紙＆裏表紙は森P＆石渡氏の豪華描き下ろしだ。

### ●ぷらちなたんと一緒に添い寝セットぺｒ♡

PRESENT

プラチナ添い寝シーツ



BBオリジナル枕クッション





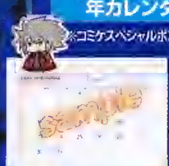
ショッパー

### ●ブレイブルーハッピーセット - うぃんたぁ -

PRESENT

ブレイブルー2012年カレンダー

※コミケスペシャルポストカード付き



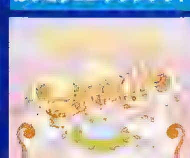


ショッパー

BBあぶら取り紙



ほっこりBBブランケット



紋章コルクコースター＆ステンレスマグカップセット



ブレイブルーオリジナルデスクマット



### ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

なんかイラっとした




有馬七助

## 家庭用『BBEX』大絶賛発売中!!

PRESENT

さる12月17日にPS3、PSVita、Xbox 360で同時発売された家庭用シリーズ最新作である『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』。『BBCS』シリーズ完結版として発表された本作には、家庭用ならではのシナリオモードなどが満載。発売を記念して、各機種一名様分が1ページのプレゼントコーナーで用意されているので、どしどしのご応募、お待ちしております！

PRESENT ブレイブルーハッピーセット - うぃんたぁ -、ぷらちなたんと一緒に添い寝セットぺｒ♡、家庭用『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』を各1名様にプレゼント！ 応募は1ページのプレゼントコーナーまで。

# EXAMU-EXTRA! VOL.32

エクサム エクストラ!

スタッフ描き下ろしのイラストとともに、エクサムの最新情報をお届けする当コーナー。今回は林ディレクターに2011年まとめのコメントをいただきました!

## 開発スタッフ描き下ろし! ギャラリー EX

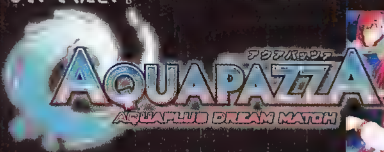


**ヌマハナ** ささら＆猪名川解禁です! ぜひ濡らしコンビを組んで健全な世界征服活動を楽しんで下さい☆猪名川のＧペンも強力ですよ!

## 『アクアパッツァ』配信からスタートした2011年を振り返る!

――2011年を振り返っていかがでしたか?

林　今年は6月に『アクアパッツァ』が出て闘劇にも選ばれ大いに盛り上がりました。そして先日もキャラを追加したりと、まだまだ盛り上げていきますので、これからの展開も楽しみにしていてください。






アクアプラスとエクサムがタッグを組んだアクアプラス作品のキャラクターたちが集う夢の2D格闘ゲーム。

――そして次にデモンブライド-アディショナルゲイン-が配信されましたね。

林　はい。エクサムオリジナルタイトルとしては初めてのNESiCAxLive配信作品となりました。『ピュア』という追加キャラクターも加えたバージョンなので、こちらもぜひ引き続きプレイしてもらえればと思います。

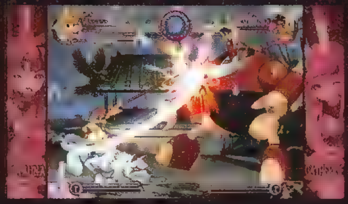





2009年に格ゲーマニアを唸らせた作品。オリジナル要素のエンゲージシステムが闘いのカギを握る!

林　そして、これは2012年の話になりますが、既に告知されている『アルカナハート2』、『すっごい!アルカナハート2』が配信予定です。こちらは残念ながらキャラの追加などはありませんが、NESiCAxLive対応ということで普段通っているゲームセンターでも気軽にプレイできますので、久々の方もプレイしてみてください。






登場キャラクターがすべて女の子の2D格闘ゲーム『アルカナハート』シリーズ。また、本作独自の「ホーミングボタン」を使った空中コンボも魅力の一つ。ボタン一つで地上、空中を駆け回る操作感はぜひ一度体験してほしい。ちなみに『すっごい!アルカナハート2』ではトレーニングモードも搭載されているとのこと。

――読者の方々の中から『アクアパッツァ』からエクサム様の作品や格闘ゲーム自体を始めたという話もお聞きするので、ぜひそういった方々にもプレイしてもらいたいですよね。

林　そうですね! 『アルカナ』はキャラとアルカナという二つを組み合わせて闘うゲームなので、キャラの選択肢が広く、ホーミングボタンという独自のシステムもあるので、とてもやりがいがある作品です。それと『アクアパッツァ』のインタビューでも度々話が出ましたが、キャラがすべて女の子なので、キャラクターやストーリーなども楽しんでもらえると思います。ちなみに本作の最新作は『アルカナハート3』で、ゲームセンターはもちろん、PS3、XBOX360でもリリースされているので、そちらもよろしくお願いします。

――そういえば、2012年は初代の『アルカナハート』稼働から数えて5周年の年になりますよね。

林　そうなんですよね。ちょうど節目なので何かできたらなと思っています。『アクアパッツァ』はもちろん、エクサムオリジナルタイトルともども、2012年もエクサムをよろしくお願いします!

## エクサムショップ新商品情報!

エクサムグッズの通販サイト「エクサムショップ」[http://www.examu.co.jp/shop/]新商品として赤賀博隆氏によるはぁと、冴姫コンビと、舞織と姉妹のB2タペストリーが登場。今回も完全受注生産なので、チェックを忘れずに!

▼サイズ:B2
▼生地:スウェード
▼付属:上下にパイプ、吊り下げ用のヒモ
▼価格:3500円(税込)
(代引き手数料と送料は別途必要)
▼予約締め切り
2012年1月16日月)の朝10時まで
▼商品お届け時期
予約数確定後、1カ月以内を予定




48、49ページでは、ささらと由宇のバッチリ攻略! さらに108、109ページでは既存キャラの全変更点を公開中!




# 戦国大戦 1570 魔王上洛す

## Ver.1.11D始動！ 次に戦場を制するのは!?

©SEGA

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2011年7月21日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

さらなるバージョンアップが実装され、情勢は大きく変化する中、今回は、バージョン問わず活用できる情報を多数お届けするぞ！

## トッププレイヤーたちの勇姿を見よ！

各武将のバランスが調整されたVer.1.11Dが始動して戦場の情勢はめまぐるしく変化する。そこで、今回は基本に立ち返り、対戦を有利に進める上でとても有効な特技「防柵」、「伏兵」のについてピックアップしてみたぞ！　なんとなく理解したつもりになっていても、意外と知られていないことなども多いはず。

また、公式エリア「阿修羅への道」が終了し、各エリアの優勝者が決定。今回は優勝直後に協力してもらったインタビューを紹介していくぞ。

さらに、毎月恒例のインタビューは、「風林火山」といえばこの人！　天下無双主君が登場。自分なりのこだわりのデッキを使う主君の考え方をぜひとも参考にしてほしい！




復権が期待される「風林火山」など今回も大きな変化が見られた。

## 開幕兵法指南～防柵、伏兵編～

開幕で特に大きな力を発揮してくれる防柵、伏兵の特技。開幕を制するための有効活用法を考えよう！

だれもが一度は悩んだことがあるであろう開幕の攻め方。部隊の配置や攻める方がいいのか、護る方がいいのかなど、考えることは山ほどある。そこで今回は、こちらも開幕の攻守で重要な役割を果たす特技「防柵」、「伏兵」に焦点を合わせて解説していこう。それぞれの基礎知識や、何げなく使っていたが意外と知られていない要素など、これを読めば開幕の攻守の選択幅が広がること間違い無しだ！

### 防柵を制するものは開幕を制す!?

単純に敵の侵攻を防ぐだけでなく、虎口攻めの阻止や、キーとなる武将の護衛など、さまざまな使い方ができるのが防柵の魅力だ。

開幕を有利に進める上で有効な特技防柵。この特技自体は、前身となる『三国志大戦』でもあった特技なので慣れているプレイヤーも多いと思われるが、本作は大筒による攻城があるため、開幕の前傾配置などさまざまな使い方が見られる。

まず、基本的な構成として、開幕から大筒を積極的に狙う場合、弓足軽か鉄砲隊とセットで使用するのがオススメ。そうすることで、相手によっては一方的に攻撃が可能になる。また、逆に遠距離攻撃などを特に併用しない場合は、虎口前などに配置して、敵の攻城を阻止する手段として活用すると有効だ。

#### 防柵基本情報

まず、防柵の耐久値は、騎馬隊で8回、そのほかの兵種だと4回接触することで壊せる。鉄砲隊の射撃でも破壊可能だが射撃のみだと24発分の銃弾が必要だ。なお、重ねて配置しても同時に二枚以上の防柵には接触することができないので確実に護りたい場所へは重ねて配置するのも有効。また、乱戦中に敵武将が防柵に接触しても防柵にダメージを与えることができないので、防柵を守るために味方を相手部隊と乱戦させることも有効な手段となる。

#### 相手の伏兵・突撃を防ぐ

開幕の配置で、大筒横に防柵を設置することで、相手の伏兵の侵攻を阻止しやすくなる。さらに遠距離攻撃を併用することで、相手の伏兵を踏まず、騎馬隊の突撃も受けずに敵武将の兵力を削ることが可能だ。特に騎馬隊が多いデッキに対してはに防柵の耐久値を生かし一方的な展開も可能。

また、遠距離ではなくとも槍足軽を防柵に重なるギリギリ奥に配置することで槍での各種アクションで攻撃が可能。もちろん、ちょっとした操作ミスで味方武将が防柵の前に出てしまう可能性もあるので、なるべく高統率の武将か、撤退しても影響の少ない低コストの武将を防柵の前で攻撃させるといいだろう。逆に、相手に防柵が多かった場合は、それを予測した上で開幕最前線に部隊を配置し速攻で防柵を壊すように動くのもアリだ。



焦らず、防柵を駆使して伏兵を防ぎ敵武将を各個撃破していこう。

#### 舞姫を護る

舞い系の武将を使用している場合は、防柵の特技は必須ともいえるほど重要になってくる。このとき、防柵は画面の隅に斜めに配置するのがオススメ。こうすることで、舞っている武将を守る方向を制限することができ、さらに前方固定の計略や、罠などの防衛に有効な計略も活用できるので、舞を始めた舞姫をより護りやすくなるのだ。

では、戦場の左右のどちらに配置するか、だが、これは舞姫の性質によって変えたい。【R】虎御前など、攻撃的な運用をするものは、大筒の奪取と舞いの護衛を兼ね、大筒のあるサイドでもいいが、逆に【R】諏訪姫のように大筒を無視してもある程度大丈夫な場合は、相手が大筒の奪取と舞いつぶしを同時にできないよう、大筒とは逆の位置で舞う方が適しているケースが多い。



ときには部隊の生存より防柵の防御が大事な場面もある。

戦国はみだし版

**櫓について:**ステージによっては最初から配置されている櫓。その耐久値は騎馬隊で四回、そのほかの兵種で三回接触すると破壊できる。兵種ごとの計算式が防柵とはやや違うので注意！　また、防柵と同時に接触しても両方にダメージを与えることはできない。なお、防柵と似た性質だが鉄砲の攻撃は防ぐことはできない。

# 知ってるようで知らない伏兵の秘密

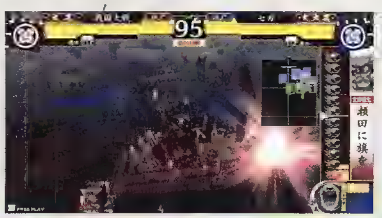
相手武将に直接ダメージを与えたり、時には隠れて攻城を決めたりと、とても便利な特技「伏兵」。ここでは意外と知られていない性質も紹介していこう!

伏兵の基本的な仕様は「接触した敵武将との統率力の差でダメージを与える」というもの。そのため、低統率の武将であれば、中程度の統率の伏兵でもかなり大きなダメージを受けることになる。

例えば、統率1の武将の兵力を100%減らしたい場合は、統率7、つまり統率差が6以上あればOKということになる。しかし、これは伏兵を踏む武将の統率が高い場合は異なってくる。同じ統率差であっても、お互いの武将の統率が高い場合は統率差が6あっても100%減らすことはできない。場合によっては、10%以上のダメージ差となるので、伏兵を踏む武将、踏ませる武将についてよく考えて配置、移動させることが重要だ。

## 大筒横からの奇襲

大筒が左右どちらかに寄っている場合、その隙間を抜けて前進することも可能。開幕中央部の防柵を回避して進めるぞ。ただし、途中で反転すると大筒に接触して現れるので注意が必要だ。



防柵を避けてこっそり前進。防柵の多い相手に狙いたい。

## 狙うべき相手武将

基本的には、中統率でもいいので主力にぶつけたいところ。統率10を超える武将には効果が薄いので注意したい。どうしても踏ませられないなら、素直に低統率の槍足軽あたりを狙おう。



同じ統率差でお互いの統率を上げた兵力比較の例。

## 伏兵、防柵を持つ優秀パーツ武将

防柵といえば、織田家の【C】高山友照、今川家の【UC】清原氏徳、浅井・朝倉家の【C】高橋景業あたりだろう。コストが低くてデッキに組み込みやすく、スペックも及第点なのがうれしい。【C】高橋に関しては計略も強力だ。また、コスト2で武力が7以上ある武将にも注目したい。ほかに主力となる計略を使う武将が居る場合、【R】稲葉一鉄や【R】板垣信方などは強力なパーツとして役立ってくれる。さらに雑賀衆の鉄砲隊も防柵を持つ優秀なパーツが多い。特に今回のVer.1.11Dで計略が強化された【R】土橋守重は武力が高く、防柵、狙撃という破格のスペック。統率力が少々低いが、鉄砲隊なので使い方を明確にし、長所を伸ばして運用していこう。

伏兵であれば、織田家の【UC】梁田政綱、武田家の【C】矢沢頼綱、今川家の【C】奥平貞能、浅井・朝倉家の【UC】朝倉景鏡は、武力と統率力のバランスがよく、伏兵を踏ませた後でも十分に戦力になるのがうれしい点。なお、防柵と伏兵の両方を持つ【SR】朝倉義景も異彩を放つ。これらの武将は、単色、二色、どちらのデッキでもデッキに組み込みやすく優秀だぞ。

また、複数の武家を加えることで真価を発揮する【R】足利義昭の「信長包囲網」が強化されたことで、これらのパーツ武将たちも再び注目していきたい。

# Ver.1.11D計略変更点リスト

恒例ともいえる変更点のリストを公開! このリストを参考に戦場の覇者となる新たな武将を探し出せ!

まず、ある意味注目してほしいのが【R】池田恒興。チャージ中の移動速度がさらにアップして、機動力あふれる鉄砲隊に!? いったいどこまで強化されるのだろうか!? また、同じ織田家では一度弱体化された【SR】竹中半兵衛に再び強化が施された。範囲に入れる部隊数で効果時間も変わることで、以前までとは違う使い方ができそうだ。武田家は「風林火山」の兵力の回復量がアップ! いわゆる計略の後出しがより有効になりそうだ。また、【UC】土屋昌次も強力な武田家1.5騎馬隊戦線に加わってくるだろう。そして本願寺家では、【R】土橋守重は、射線が縮小されたことにより、特定の敵武将に弾を当てやすくなった。また、効果時間の延長も頼もしく、今まで通りの大筒制圧戦はもちろん、攻城時のマウント要員としての価値も高まったといえるだろう。

| 勢力 | レア | 武将名 | 計略名 | 調整内容 | 修正 |
|---|---|---|---|---|---|
| 織田 | R | 池田恒興 | 超弩級射撃 | チャージ中移動速度上昇 | ↑ |
| 織田 | C | 筒井順慶 | 呪縛の術 | 速度減少率上昇 | ↑ |
| 織田 | R | 蒲生氏郷 | 陣頭攻撃 | 効果時間延長 | ↑ |
| 織田 | SR | 竹中半兵衛 | 今孔明の軍法 | 効果範囲拡大<br>1～3部隊掛け　効果時間延長<br>(1部隊掛け→3部隊掛け→2部隊掛けで効果時間が異なる)<br>4部隊掛け　回復量増加 | ↑ |
| 織田 | SR | 織田信忠 | 布武継承 | 統率力上昇値増加<br>範囲拡大 | ↑ |
| 織田 | SR | 柴田勝家 | 掛かれ柴田 | 範囲縮小 | ↓ |
| 織田 | UC | 千代 | 内助の功 | 武力上昇値減少<br>効果時間短縮 | ↓ |
| 武田 | SR | 武田信玄 | 風林火山 | 回復量増加 | ↑ |
| 武田 | UC | 土屋昌次 | 悍馬一閃 | 効果時間延長<br>チャージ時間短縮 | ↑ |
| 武田 | R | 諏訪姫 | 傾城舞踊 | 攻城ダメージ減少 | ↓ |
| 今川 | R | 寿桂尼 | 尼御台の陣 | 統率力上昇値増加 | ↑ |
| 今川 | UC | 富士信忠 | 富士の山影 | 味方:移動速度減少率低下 | ↑ |
| 今川 | SR | 井伊直虎 | 不屈の采配 | 範囲縮小 | ↓ |
| 今川 | UC | 朝比奈信置など | 精鋭戦術 | 武力上昇値減少<br>効果時間調整 | ↓ |
| 今川 | SS | 今川義元 | 果て無き遊び場 | 範囲縮小<br>効果時間短縮 | ↓ |
| 今川 | UC | 松下之綱 | 猿回しの術 | 効果時間短縮 | ↓ |
| 今川 | UC | 関口氏広 | 誘導の術 | 範囲縮小<br>効果時間短縮 | ↓ |
| 今川 | SR | 瀬名 | 消失の呪い | 範囲縮小 | ↓ |
| 上杉 | R | 綾姫 | 慈愛の陣 | 範囲拡大 | ↑ |

| 勢力 | レア | 武将名 | 計略名 | 調整内容 | 修正 |
|---|---|---|---|---|---|
| 上杉 | UC | 上条政繁 | 三方向射撃 | 射撃角度調整<br>効果時間延長 | ↑ |
| 上杉 | R | 小笠原長時 | 小笠原流礼法陣 | 範囲縮小 | ↓ |
| 上杉 | SR | 宇佐美定満 | 散華の陣 | 範囲縮小<br>武力低下値増加 | ↓ |
| 他 | R | 足利義昭 | 信長包囲網 | 最大武力上昇値増加<br>効果時間延長 | ↑ |
| [illegible] | UC | 赤尾清綱 | 流転の采配 | 武力上昇値増加(効果を消した場合) | ↑ |
| [illegible] | UC | 斎藤龍興 | 堕落の陣 | 範囲拡大 | ↑ |
| [illegible] | UC | 浅井久政 | 封印の罠 | 効果時間延長 | ↑ |
| [illegible] | C | 河合吉統 | 金縛の呪い | 速度減少率低下<br>効果時間短縮<br>範囲縮小 | ↓ |
| [illegible] | C | 高橋景業 | 力萎えの罠 | 武力低下値減少　効果時間短縮 | ↓ |
| [illegible] | UC | 朝倉景鏡 | 火遁の罠 | ダメージ値減少 | ↓ |
| [illegible] | R | 土橋守重 | 阿修羅の銃弾 | 射線幅縮小<br>効果時間延長 | ↑ |
| [illegible] | UC | 下間仲孝 | 手猿楽 | 範囲拡大<br>武力低下間隔短縮 | ↑ |
| [illegible] | C | 願証寺証意 | 一向宗の念仏 | 速度減少率上昇 | ↑ |
| [illegible] | C | 下間頼照 | 一揆の陣 | 回復間隔短縮<br>兵力回復上限値増加 | ↑ |
| [illegible] | UC | 岡吉正 | 一発必中 | 効果時間短縮 | ↓ |
| [illegible] | UC | 無二 | 二丁拳銃 | 武力上昇値減少<br>効果時間短縮 | ↓ |
| [illegible] | R | 鈴木佐大夫 | 一蓮托生 | 範囲縮小<br>効果時間短縮<br>武力上昇値減少(両陣営) | ↓ |
| [illegible] | R | 蛍 | 蛍火の陣 | 効果時間短縮 | ↓ |

戦国はみだし版

**弱体化してしまったものの……:**【UC】朝比奈信置の活躍の影響下、弱体化してしまった精鋭戦術だが、必要士気が少なく、士気がフローしそうなときに便利なのは変わらず。朝比奈信置や奥平貞能はスペックも十分なので、今川家との二色デッキを組むのであれば、まだまだ選択肢としては有効なものとなるだろう。




## 公式エリア大会「阿修羅への道」リポート

『戦国大戦』では初めての公式大会となったエリア大会「阿修羅への道」。特別称号「阿修羅」の栄光を目指しトッププレイヤーたちが全国各地でアツい激闘を繰り広げた！ アルカディア編集部では、すべてのエリア決勝大会の取材を慣行し、その模様をリポートする。今回は各エリアのを制した主君の優勝直後のインタビューを紹介していこう。

なお、この大会の動画はセガとエンターブレイン共同サイト「戦国大戦界」[http://eb1059.com/index.html] にて掲載されている。今回は各エリアの見どころも紹介していくので、ぜひこのインタビュー記事と一緒に見てほしい。

### 東日本エリアの見どころ　集え！ 東日本の武士たちよ！

騎馬隊デッキの先駆者、宮城県の「虎斗」主君、【SR】明智光秀にこだわりを持って使用し続ける「織武上」主君、極意ランクの実力を持つ「ますた～♪」主君、【SR】馬場信春を使い続ける全国ランカー「楊志」主君といった注目主君が集まる東日本エリア。また、ホームが北海道の函館という今大会で一番移動距離が長いと思われる【R】斎藤朝信使いの「風見幽香」主君や、『三国志大戦』時代は蒼閃龍とう君主名でエリア大会優勝を果たしている「蒼龍」主君の活躍も大いに会場を沸かした！ 特に騎馬隊メインのプレイヤーはぜひ「虎斗」主君の超絶プレイをたん能してほしい！

### 関東エリアの見どころ　強豪主君たちによる大激戦！

関東エリアは参加人数が最も多く、当然全国ランカーも最多。なかでも注目すべき主君は、高いプレイスキルに加え、毎回完成度の高いデッキをいち早く完成させる「たつお」主君や、オリジナリティあふれるデッキでプレイヤー間での評価も高い五車星最強の男、「雲のジュウザ」主君。さらに、威的な勢いで石高を増やし続けてついに全国ランキング一桁に迫った「仁義なき青井」主君など、どの試合を見ても最高レベルの試合が楽しめるぞ！ また、本誌で活躍中の某ライター二名もこっそり参加しておりました。

### 東海エリアの見どころ　尾張に風雲吹き荒れる！

稼働初期から【SR】上杉謙信を使い続ける「PIMA」主君や、【R】虎御前使いの「日日日」主君、常に【R】高坂昌信を使用したデッキを使い続ける「アゴなしゲン」主君、完成度の高いプレイが魅力の「セシル」主君などの注目プレイヤーが集う東海エリア。また、今川家デッキを使い続け、大戦国モードにて常にランクインを果たしている大戦国ランカーの「Brahe」主君、完成度の高い六枚散華の陣デッキで活躍を見せた「うたてめぐり」主君などさまざまなデッキパターンが楽しめるエリア大会だ。

### 関西エリアの見どころ　関西の猛者がここに集結！

近畿地方と四国地方の上位プレイヤーたちが集まる関西エリア。ほかのエリアに勝るとも劣らぬ激戦が展開された。注目はタッチアクションの多いデッキを巧みに操ることに定評のある、今大会では少数だった織田単デッキで活躍を見せた「枕～」主君、【SR】山本勘助使いとして全国のトッププレイヤーの注目を集める「劉裕」主君、同じく【SR】山本勘助使いの「♪春雪の頃♪」主君といったメンバーの活躍に注目してほしい。特に決勝戦はこだわりを持つ主君同士の意地と意地のぶつかり合いとなり、大いに会場を沸かせた。

### 西日本エリアの見どころ　決戦の地ハイパーメッセ！

西日本エリアは注目はなんといっても常にトッププレイヤーとして君臨し続け、大会やイベントでも活躍中の「魔法のランプ」主君。そして、同じく広島在住で魔法のランプ主君とともにプレイする機会が多いという、唯一無二の風林火山デッキの使い手「天下無双」主君。また、戦国大戦界で開催された「正一位リーグ」で、名だたるトップランカーたちを相手に全勝優勝を果たした上洛デッキ使いの「盈燈」主君にも注目が集まった。こちらの決勝戦も頂上対決さながらのトッププレイヤー同士の高レベルな試合が展開されたぞ。

戦国 はみだし版

**阿修羅への道開催店舗:**今回、阿修羅への道エリア決勝が開催されたのは、東日本「セガ名取セッツウイングス」、関東「セガ ワールド アルカス」、東海「クラブ セガ 金山」、関西「セガ ワールド 布施」、西日本「ハイパーメッセ」という店舗になる。どちらの店舗もこれからも「戦国大戦」を大いに盛り上げたいとのお言葉をいただいたので、近くに行った際は、ぜひ立ち寄ってみてはいかがだろうか。

## 東日本エリア優勝 蒼龍【上野十傑】




——優勝した感想をお聞かせください。

**蒼龍**　自分は『三国対戦』もプレイしていたんですが、そのころから「称号持ち」に憧れていたので、阿修羅の称号を獲得できて本当にうれしかったです。

——トーナメント表を見た印象はいかがでしたか？

**蒼龍**　当たりたくなかった織武上さんと虎斗さんが離れていたので運が良かったなと思いました。

——優勝できると思ってましたか？

**蒼龍**　正直厳しいとは思ってました。ですが出るからにはもちろん優勝するつもりで会場入りし、トーナメント表ができたときに「これはひょっとしてワンチャンある!?」なんて思ってました。今思えば、いい風が来てたのかもしれませんね。

——一番楽しかったのはどの試合でしたか？

**蒼龍**　決勝ですね。虎斗さんにはいつも負けていて苦手意識もあり、自分でも実力差があると感じていたので、勝ててうれしかったです。この試合は勝負どころがいろいろあるので、ぜひ動画を見てください。

——今回の勝因はなんだったのでしょうか？

**蒼龍**　難所で試合展開がうまくいったことはもちろんですが、試合前のセガ広報のにしじまんさんとのトークで積極的にしゃべるようにしてリラックスしたことも大きかったと思います。あとはかぶり物で会場を味方につけたりとかですかね（笑）。

——今日のデッキについてコメントをください。

**蒼龍**　Ver1.1当初からずっと【SS】寿桂尼を使っていました。はじめのうちは【SR】岡部元信などの弓を入れていましたが、いつかのアルカディアの検証記事で「槍撃ダメージが一番効率がいい」という情報を見て今の形になったんですよ。勝率も上がったのでホントに助かりました！

——お役に立てて光栄です（笑）。それでは、最後に一言お願いします。

**蒼龍**　今回の大会でトップランカーとの対戦でもあきらめずにプレイすればやれるんだ！　ということを見せられたと思うので、みなさんもランカーとマッチしても一緒に頑張りましょう！

### 登録デッキ



## 関東エリア優勝 たつを【征夷大将軍】




——優勝した感想をお聞かせください。

**たつお**　優勝できるとは思ってなかったのでうれしかったです。

——トーナメント表を見た印象はいかがでしたか？

**たつお**　風のヒューイさんと、仁義なき青井さんが山場だなといった印象でした。

——当日一番面白かったのはどの試合でしたか？

**たつお**　会場の盛り上がり的にはオフィス加藤さんとの試合ですかね？　最後の虎口は正直自分も怖かったです。ただ、個人的に一番集中して闘っていたのは、仁義なき青井さんとの一戦ですね。ぱっと見は分かりにくいかもしれませんが、高度な試合展開になっているので、よかったら見てください。

——今回の勝因はなんだったのでしょうか？

**たつお**　関東エリアはバージョンアップして間もない時期ということもあり、だれよりも早くこのバージョンで一番強いデッキを見つけられたことでしょうか。まわりの方々も徐々に気付いたみたいですけど、いち早く気付いたので、人より練習する時間も長かったですからね。

——今回で当たりたくなかった強者はいましたか？

**たつお**　出るからには優勝したかったので、強い人とは当たりたくなかったです（笑）。具体的には雲のジュウザさん、仁義なき青井さんとかでしょうか。あとは、風のヒューイさんを中心に【SR】雑賀孫市が入ったデッキにも当たりたくなかったですね。

——今回の大会を通してMVPカードを挙げるとしたらどのカードになりますか？

**たつお**　【SR】井伊直虎です。本当にいい働きをしてくれました。

——アルカディア読者に一言お願いします。

**たつお**　これが「阿修羅への道」開催期間で一番強いデッキでした！

——ありがとうございました。それでは最後にたつおさんなりの「阿修羅への道」総括をお願いします。

**たつお**　やっぱりツエーデッキが一番です！

### 登録デッキ



**戦国はみだし版**　**最も多く見られた武将:** 今大会で最も見られた武将はおそらく【UC】朝比奈信置ではないだろうか。使用した主君たちは開幕に【UC】朝比奈信置の計略を使用するのが通過儀礼になっていた。今回のバージョンアップで多少の修正を受けたが、必要士気の軽い計略はまだまだ多色デッキなどでも活躍し続けるだろう。

## 東海エリア優勝

# Brahe【名将】



——優勝した感想をお聞かせください。

**Brahe**　自分でも驚きです！　自分よりスキルが高いプレイヤーが集まっていたので5～10%くらいの確率で勝てたらいいななんて思ってました。

——トーナメント表を見た印象はいかがでしたか？

**Brahe**　当たりたくない日日日さんとアゴなしゲンさんと運よく離れたので、もしかしたら!?　なんて思いました。

——大会全体の感想をお聞かせください。

**Brahe**　【UC】富士信忠の計略を初めて見て驚きました（笑）。あとは全国でよく見るデッキだったので、なんとか対応できそうな印象でしたね。ほかには鉄砲隊のデッキが少なかったのも印象的でした。

——一番楽しかったのはどの試合でしたか？

**Brahe**　準決勝のうたてめぐりさんとの試合です。計略を使った武力でのぶつかり合いでは負けるのが分かっていたので、試合のタイムコントロールを意識して立ち回れたのでよかったです。苦戦したのは決勝で、計略を使用した【UC】朝比奈信置でうっかり伏兵を踏んでしまい開幕はホントに苦しかったです。ただ中盤以降は最後の攻めを意識して虎口でもいい目を引けたのがうれしかったですね。自分以外の試合を見て、この大会は兵糧庫攻めを防ぐ人が多く見られたので、思いきって内門にして正解でした。

——今回の勝因はなんだったのでしょうか？

**Brahe**　今日は風邪気味で多少熱もあったので、普段出ない秘めたる力が出たんじゃないですかね（笑）。なんて冗談は別として、全体的な試合展開を意識して立ち回れたことが勝因だと思います。自分が試合することになるであろう相手の試合を見れたことも大きかったですね。

——今回のMVPを挙げるとしたらどのカードですか？

**Brahe**　【SS2】今川義元です。あの開幕の上から目線が好きなんですよ（笑）。

——最後に一言お願いします。

**Brahe**　今川義元はどのカードも強くてかっこいいので、ぜひ使ってみてください。

### 登録デッキ



## 関西エリア優勝

# 劉裕【覇王】



——優勝した感想をお聞かせください。

**劉裕**　もちろんうれしいというのが第一ですが、ひとまずほっとしたという感じです。初戦から決勝まで一度も落城勝利が無く接戦ばかりだったので、一度も気が抜けませんでした。

——トーナメント表を見た印象はいかがでしたか？

**劉裕**　一回戦から大元帥△さんとの対戦だったのできついなという印象でしたが、梳～さんとブロックが別れたので、イケルかもなんて思っていました。

——大会全体の感想をお聞かせください。

**劉裕**　今までのエリア大会を見ても、今川家が多く、実際に優勝者も今川家だったので、武田家使いとしてぜったい優勝してやろうという気持ちが強かったです。

——一番楽しかったのはどの試合でしたか？

**劉裕**　決勝ですね。特に開幕は伏兵が三枚もいるので配置に相当悩みました。あとはあお主君との対戦で、最後の最後で虎口に入ったので大会的に盛り上がってくれてよかったです。

——今回の勝因はなんだったのでしょうか？

**劉裕**　開幕の配置ですね。開幕は相手によってすべて変えていました。

——今回のデッキについてコメントをください。

**劉裕**　もともと歴史上の人物として山本勘助が好きだったので、ずっと使い続けています。ちなみにサイドボードは登録しませんでした。苦手なデッキに対して有効なカードを仕込むという選択肢もあったんですが、普段使ってないカードで負けると絶対後悔すると思ったので。

——今回のMVPを挙げるとしたらどのカードですか？

**劉裕**　【SR】山本勘助ですね。【C】多田満頼もいい活躍をしていましたけれど、やはりこのデッキの主役は【SR】山本勘助なので。

——最後に読者に向けて一言お願いします。

**劉裕**　今回「阿修羅」の称号を頂きました。ほかの「阿修羅」の方々と一緒に『戦国大戦』を盛り上げていきたいので、よろしくお願いします。

### 登録デッキ



**戦国はみだし版**

**こだわりの武将:**【UC】朝比奈信置とは逆に、全体を見ても登録が少なかったが会場を沸かせた武将も見られた。その筆頭が【UC】富士信忠。大会では実際に計略も使っていたので会場を沸かせていた。普段の頂上対決などでは登場の少ない武将を見られるのもエリア大会ならではのだいご味だ。

## 西日本エリア優勝 魔法のランプ【天下人】



——優勝した感想をお聞かせください。

**ランプ** 盛焔さんと天下無双がいるので勝てるとは思っていなかったのでうれしかったです。無双とはデッキ的にも対プレイヤー的にも相性が悪いので、うれしかったですね。『三国志大戦』から振り返っても初めての称号獲得だったので今年で一番うれしかったです！

——[illegible]

**ランプ** やられたと思いました（笑）。強いプレイヤーが僕のブロックに集中してた気がするので、正直優勝できるとは思ってなかったんですが、準決勝あたりまで来たらヘタに意識してきて、決勝では手が震えながらプレイしてました。

——一番苦戦した主君はだれでしたか？

**ランプ** やっぱり天下無双ですね。中盤、無双側からのカウンターで【UC】松下之綱の「猿回しの術」に入った部隊数が一部隊でも少なかったら負けていたと思います。これは皮肉な話なんですけど、無双とはよく一緒にプレイするので本人に「風林火山」の弱点を聞いたところ「効果時間が短いので自城からの「猿回しの術」が苦手」と教えてもらったんですよ。なので、【UC】松下之綱を帰すことを第一に立ち回りました。

——今回の勝因は[illegible]たのでしょうか？

**ランプ** やっぱり【UC】松下之綱です（笑）。

——今日のデッキについてコメントをください。

**ランプ** 関東エリアで優勝したたつお君に「強いの？」と聞いたら、「もちろん強いよ」と返ってきたので使いました（笑）。

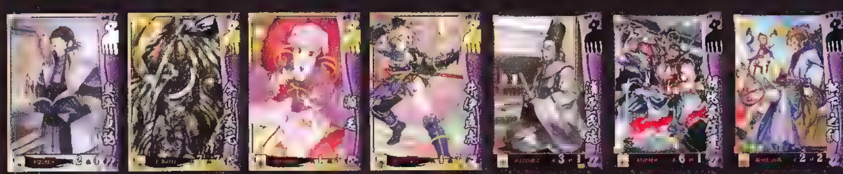
——今日のMVPを挙げるとしたらどのカードですか？

**ランプ** 【SR】井伊直虎といいたいところですが、僕の【SR】井伊直虎は兵力回復をまったく生かしていないと突っ込まれてしまいましたので【SR】今川義元でお願いします（笑）。

——今後も大会があれば参加しますか？

**ランプ** ぜひとも参加したいです！『戦国大戦』は大好きな作品なので大会に限らずイベントなどにも積極的に参加していきたいと思います。

### 登録デッキ



---

『戦国大戦』公式エリア大会を徹底サポート！

# 「阿修羅への道」DVDムック 2012年2月末発売決定！

エンターブレインのオンラインショッピングサイト、**エビテン[http://ebten.jp/ar/]** アルカディア版にて予約受付中！

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が2012年2月29日に発売決定！

DVDでは、各エリアの決勝や、特に見応えのあるベストマッチを収録。また、それぞれの動画の副音声では、風のヒューイ主君、雲のジュウザ主君、魔法のランプ主君らトップランカーによる試合の見どころなどの解説を収録。さらに本誌オリジナル要素として、各エリアの優勝者によるエキストラマッチも収録！ 阿修羅同士のココでしか見られないアツい闘いを見逃すな！

また、ムックでは、見事エリアを制覇した主君に迫る、ムックならではの密度の濃いインタビューやデッキ解説なども収録。覇者たちのデッキ理論や、攻守の理論など、『戦国大戦』をプレイする上で必ず参考になる戦術論を学ぼう！

そして、本ムックには特別付録として『戦国大戦』で使用可能なEX武将カードも付いてくる‼ トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊をお楽しみに‼

**発売日：2012年2月29日予定**
**予価：1,680円**
**仕様：A4変形判ムック＋DVD（トールケース付き）**
**付録：EXカード「佐々成政」**




## 付録EXカードは"騎馬隊"の佐々成政！

ついにEXカードの詳細を発表！ 今回のムックの付録は織田家の"騎馬隊"佐々成政だ！ 計略は現在排出されている【R】佐々成政同様に武力が上がり相手の計略の対象にならなくなる「母衣衆の采配」。しかし、騎馬隊になったことで後方固定範囲の計略が使用しやすくなり、さらに2コストの騎馬隊という二色デッキにも入れやすいカードにもなっている。ぜひ一度試してほしいカードだ！

---

**戦国はみだし版**

**戦国大戦界インフォメーション：**セガとエンターブレイン共同サイト戦国大戦界では、月一で絶賛配信中の「戦国大戦 生祭」など、さまざまなコンテンツを配信中。この戦国大戦界では、ブログなどでプレイヤー同士の交流の場としても活用されている。そしてアルカディアの「戦国大戦」ライターたちも参加中なので、こちらもぜひチェック。

トッププレイヤーの極意に迫る!

# 戦国対戦英雄譚

## 第四回:天下無双

今回は風林火山使いとして名を馳せる天下無双主君のインタビューをご紹介しよう。『戦国大戦』で最も必要士気の高い采配『風林火山』を最もうまく使用する彼のプレイスタイルに注目だ!



**天下無双**
最近は【SR】真田幸隆を使用しているようで、そちらの熟練度も全国トップクラスだ!

――『戦国大戦』を始めるきっかけは?

**無双**　もともと、『三国志大戦』からプレイしていたのですが、近くでやっていた魔法のランプ主君が『三国志大戦』から『戦国大戦』に重点を置くようになり、魔法のランプ主君に薦められて始めました。すごく面白くてすぐにのめり込みましたね。

――『戦国大戦』を始めたのはいつごろですか?

**無双**　はっきりと覚えてるんですが、2010年12月19日です(笑)。のりのり太郎主君が使っている「風林火山」を見て、このカードを使ってみたいなぁと一発で惚れちゃいました。

――『戦国大戦』以外ではどのようなゲームをプレイされていましたか?

**無双**　ゲームセンターのゲームはあまりやってませんでしたね。主に家でのゲームです。

――なぜ【SR1】武田信玄を使い始めたのですか?

**無双**　にわかですが歴史好きなんでその中でも武田信玄が好きだったので魔法のランプ主君からカードをいただきました。

――【SR1】武田信玄以外のカードはメインで使用しないんですか?

**無双**　最近は【SR】真田幸隆を使用しています。群雄伝をプレイして好きになったので使う時間も【SR】真田幸隆の方が多くなってきました(笑)。もちろん、まだまだ【SR1】武田信玄も使っていきますよ。

――これから使ってみたいカードはありますか?

**無双**　【SR】山県昌景や【SR】真田昌幸は使ってみたいです。

――『戦国大戦』の魅力は何だと思いますか?

**無双**　『三国志大戦』と違って攻めにゲームメイク性があるのがいいですね。大筒、虎口などといった攻め側が有利な要素が多く、攻めるデッキが好きな自分にとって守り主体が強いゲームにならないところが魅力です!

――『戦国大戦』で最も記憶に残っていることはなんですか?

**無双**　頂上対決ですね。『三国志大戦』のころはあまり出られなかったので『戦国大戦』になり、たくさん取り上げてもらっているのでうれしいです。これからは【SR1】武田信玄以外でも出てみたいです。

――『戦国大戦』でのこだわりはありますか?

**無双**　いろいろあるんですが、家宝は【SR】武田信玄に装備させることです! 開幕の親方様のセリフを聞かないとやる気が出ないので(笑)。

――これからの『戦国大戦』に期待したいことは?

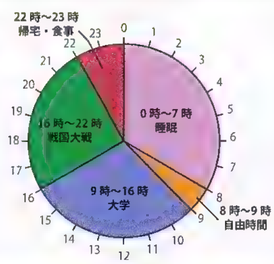
**無双**　今ワラワラが強い環境なのでコストの高い有名武将が使いやすい環境にしてもらいたいですね。織田信長や武田信玄の出ない『戦国大戦』なんて嫌ですもの(笑)。

――『戦国大戦』プレイヤーに一言いただけますか?

**無双**　勝ち負けも大事ですが、自分のゲームを楽しみ方を見つけるのが一番楽しいと思います。もちろん、勝つことも重要ですが、強いカードを使って勝を率出すより、好きなカードを使ってそこそこ勝つほうがやり続ける意味があると思います。

### 天下無双 人物像

大学生なので平日は大学に通う時間が多いようだが、時間割次第では朝から夜までプレイしていることもあるとか!? 魔法のランプ主君と一緒にプレイする時間も多いようなのでほかの地域では天下無双主君、魔法のランプ主君との連戦を恐れる主君が多いとか。時間帯を問わずプレイし、今日も勝ち星を増やし続けている!




### 天下無双プロフィール

年齢……………………23歳
血液型………………O型
ホームゲーセン…
双葉図書アルティランド
趣味……………観戦・チェス
好きな食べ物……ラーメン
嫌いな物…………いも虫
好きなカード……【SR1】武田信玄
苦手なカード……【R】森長可

## 天下無双直伝 風林火山デッキの極意

ゲームを始めてから長い間使い続けている【SR1】武田信玄を主体とした風林火山デッキ! まさに玄人好みといえるこのデッキの真髄を教えていただこう!

| 武家 | 兵種 | 武将名 | 武 | 統 | 特技 |
|---|---|---|---|---|---|
| 武田 | 騎馬隊 | 武田信玄 | 10 | 11 | 魅 |
| 武田 | 槍足軽 | 原虎胤 | 7 | 7 | 城 |
| 武田 | 騎馬隊 | 木曾義昌 | 6 | 4 | – |
| 武田 | 槍足軽 | 黄梅院 | 2 | 3 | 魅 |
| 武田 | 槍足軽 | 大熊朝秀 | 3 | 4 | – |

**天下無双採用理由**

【SR1】武田信玄　主役なので
【R】原虎胤　城持ち採用です
【C】木曾義昌　スペック要員1号
【UC】黄梅院　計略要員です
【C】大熊朝秀　スペック要員2号

### 極意 壱 親方様を使いこなそう!

基本は相手のデッキに対して【SR1】武田信玄の使用方法を変えることですね。相手が槍馬主体のデッキだった場合は【SR1】武田信玄を壁にして相手の槍を消して後ろから自分の槍兵をブンブン振る感じです。相手が鉄砲主体の場合は自分の槍兵を前に出して【SR1】武田信玄を突撃させます。これが基本ですね。【C】木曾義昌はどちらの場合も突撃に集中してください。

### 極意 壱 大筒は取りたいが士気と足並み優先!

序盤は大筒を取りにいきます。大筒を取れないと中盤から厳しい場面になりやすいので、できれば一発目の大筒は取りにいきましょう。しかし中盤も士気が9になる前に攻められると大筒を取られてしまうので【SR1】武田信玄で相手を牽制をします。最悪、きつそうだったら大筒を相手にあげてしまってもかまいません。相手の足並みを乱し、こちらの足並みをそろえることが重要です。一回目の『風林火山』は兵力管理をしっかりして、ラインを上げてから発動させたいです。目安は兵力が残り4割くらいですね。

### 極意 参 家宝と「挑発」の大事さ重要さ

【UC】黄梅院の「挑発」は二回目の『風林火山』に絡めて使うのが効果的です。一回目で使ってしまうと二回目の『風林火山』がだいぶ遅れてしまうので困る場面が多々あります。

そして家宝は相手によって多種多様です。相手が陣形主体の場合は【SR1】武田信玄の統率で押し出したいので「富士茄子」などの単体復活系が生きます。相手が采配主体だと「初花肩衝」などの全体復活系がオススメです。家宝は相手に合わせないときついのでしっかり見極めましょう。

**戦国はみだし版**　今回インタビューに協力してくれた天下無双主君は、「戦国大戦界」で開催される「正一位リーグ」に参戦中! トップランカー同士の試合動画が多数見られるので、ぜひ一度見てほしい。



# LORD of VERMILION Re:2

ロードオブ ヴァーミリオン Re:2

## 〜慟哭〜



**LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜**

- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：2012年1月19日稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

**降魔の登場で戦略が変化した戦場。その熱気も冷めやらぬうちに新たな使い魔たちが多数降臨！　これまでとはややタイプの異なったゲストも参戦し、激闘は加速する！**

Text:age

# 戦場に使い魔の慟哭が響く！

# 狂気の力がロードの元へ舞い下りる！

NieR RepliCant　ニーア レプリカント

NieR Gestalt　ニーア ゲシュタルト






見た目からは想像しづらいほど言動の荒さが特徴のカイネ。伏字の内容がちょっと気になる特殊技。その効果は一見するだけでも非常に強力なもの。はたして種族とコストは……!?



## 少女たちの日常と交差するブラック★ロックシューター

# ブラック★ロックシューター



pixivやブログでのイラスト投稿から端を発し、ニコニコ動画での動画投稿で人気が爆発。オリジナルビデオアニメ、ゲームとさまざまなジャンルへと派生していったキャラクターだ。2012年2月にテレビアニメの放送も決定している旬なキャラクターといえる。

ケフカなどと同系列の特殊技。撃属性かつ魔種の特徴たる攻撃力を低下させるため、強力な魔種メタになるか。このタイプの特殊技は神族の特権であったが果たして？




# 瞳に青い炎を宿した少女が敵を撃つ！

## マモノとの戦いを描く リアルタイムアクションRPG

この二作品は、スクウェア・エニックスより発売されたリアルタイムアクションRPGだ。システムや世界観は共有しつつ、それぞれ主人公の立場が父と娘（ゲシュタルト）、兄と妹（レプリカント）で物語が描かれ、Xbox360とPS3で販売された。今ではない東京で、マモノとの戦いが描かれる。






骸骨のような姿をした謎の生物と、後ろにいるエミールという少年との関係は……？
不利な状況でこそ効果を発揮する特殊技は、降魔と併用しての後半戦の逆転向きか。



# 魔法使いの夜
WITCH ON THE HOLY NIGHT



見習い魔法使い蒼崎青子の特殊技は、新タイプのピンダメ。高コストを狙い撃ちにして終盤に撃破するか、低コストを狙い撃ちにするか？　さまざまな使い方が期待できる。




# 現代に生きる二人の魔女が参戦！




まさしく鉄壁といって差し支えない効果を発揮する久遠寺有珠の特殊技。味方単体を強化する特殊技や、サクリファイス系のUSととても相性が良さそうだ。

## 「魔法使い」蒼崎青子のはじまりの物語

TYPE-MOONの最新作である「魔法使いの夜」は、現在製作中のビジュアルノベルだ。TYPE-MOON作品のいくつかに度々登場する人気キャラクターである「魔法使い」蒼崎青子にスポットを当てた、その学生時代の物語。彼女と久遠寺有珠、そしてもう一人の同居人との奇妙な同居生活が描かれていく。



# 新生する娘御たち

過去人気を博した使い魔たちが【】付きで新生することになったぞ！ 今回復活となる三人娘は、能力や特殊技が少々クセのあるものばかり。しかし、それゆえに使いこなせば予想外の強さを発揮してくれそうだ。

もちろん、これまでの同名の使い魔も十分な強さがあるものばかり。新カードはレアなので入手しやすいのはうれしいが、果たしてどちらを使用すべきか、悩みは尽きないところだろう。







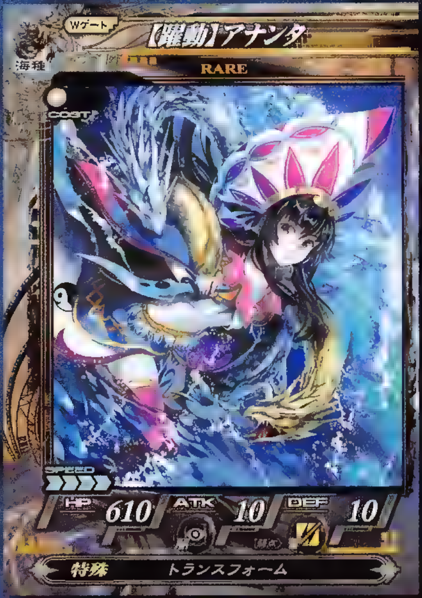
非常に強力な効果が見込める特殊技を使う。[ステラ]同様、人獣では数少ない強化系の特殊技だけに期待が持たれる。







特殊技は、対象の敵を減らせばこれまでの[キュベレー]のような使い方も可能か？ 魔種をさばけるかが大きな鍵になりそうだ。










あまりにもとがったスペックの[【躍動】アナンタ]。その特殊技は相手の能力すべてをコピーするというもの。しかも、なんと能力だけでなく姿もコピーする！ 敵高コストのコピーでの能力アップのほかにも、サクリファイス系への対抗策としても使えそうだ。

# 新URは月の女神









日本の神話において、[スサノオ]と並び、三貴子（みはしらのうずのみこ）の一柱、夜を統べる月の女神である[ツクヨミ]が参戦！ なお、キャラクターボイスは以前fanフェスで発表のあった、水樹奈々が担当しているとのことだぞ！

フィールドに特殊地形を発生させるのだが、その効果はとても高い。敵を捉えてせん滅を狙うか、足止めに使うか？ 夢は膨らむ。




# 新使い魔が戦場に嵐を呼ぶ




なんと、ダメージを与えつつ敵を弾くという特殊技を使う！　相手を戦闘から強制排除できそうな特殊技だ。







ついに不死にも低コストで使いやすいダメージ技が！［モルガン］との併用で、より活躍しそうだ。




人獣にとっては貴重な強化系の特殊技を使う。弱点を消すことで防御面もカバー可能だ！




原典では［ランダ］の宿敵にあたる［バロン］、［源義経］の愛妾であった［静御前］、そして世界で最も出版されている小説の主人公である［ドン・キホーテ］が完全新規の使い魔として登場！　どの使い魔も、その能力を見ればすぐさま主力として活躍してくれそうなものばかり。これまでの主力使い魔たちを押しのけて、新たにメインカードと成り得るか!?

# 新降魔「～虐喰の魔竜～」




降魔にも新カードが登場！　期待通りというべきか、通常攻撃範囲が拡散の降魔が登場することに。その性質上、戦闘で召喚しての強行突破には向いていない可能性もあるが、死滅させたくない降魔をパーティの最後方に配置できるメリットは計り知れない。特殊技も、これがどちらのボタンによるものかはいまだに不明ではあるものの、味方や自身を守る上で非常に有効なものだ。








# 強力な装備品ゲットのチャンスアップ！

## レア宝箱で高性能装備ゲット！

装備品に関するシステムも新しいものが実装されることになった。これまでとは違い、新バージョンでは時折豪華な装飾とともに、レア宝箱が出現するようになったのだ！　この宝箱にはレアリティが存在しており、注目したいのは「プラチナクラス」の宝箱。かなり高い確率で高性能の装備品が入っていることがほぼ約束されている。しかも、これまでと違い、プレイ回数などとは関係なく優秀な装備品が手に入るようになっているのもうれしいポイントだ！




## 宝箱の種類はブロンズ、シルバーそしてプラチナ！

宝箱の種類はごらんの三種類。プラチナクラスには、左下写真のようにオーバーキルスペックがMAXレベルである「5」のものも含まれているようだ！　プレイを重ねて、主人公をさらに強化していこう！

シルバークラス



プラチナクラス



ブロンズクラス



# エラッタにより一新された既出使い魔

## より扱いやすく

なんと、今回さらに一部カードにエラッタが掛けられることに！　これまででは無かった動きだけに非常に驚きだ。エラッタが掛けられたものは全10種類。そのほとんどが強化といって差し支えない内容となっている。

もちろん、前回同様既存のカードを使えばそのまま新しい能力が適応されるので、使いたい場合もそのまま登録すればOKだぞ。

### エラッタが入った使い魔一覧

※水色に塗られた部分が修正された箇所です。

| 裏面番号 | 使い魔名称 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻撃 | HP | ATK | DEF | 属性 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣:027 | マッドオーク | - | - | 20 | 3 | 複 | 470 | 45 | 40 | 撃 |
| 人獣:043 | ウィッチ | シールド／サーチ | - | 25 | 3 | 単 | 460 | 60 | 65 | 雷 |
| 神族:020 | クリシュナ | - | - | 25 | 4 | 複 | 460 | 40 | 65 | 炎 |
| 神族:061 | 玄武 | リペア／Wシールド | - | 30 | 2 | 複 | 450 | 55 | 70 | 撃 |
| 魔種:023 | アモン | - | - | 15 | 3 | 複 | 400 | 45 | 40 | 雷 |
| 海種:022 | ヤクシニー | サーチ | - | 15 | 3 | 散 | 440 | 45 | 40 | 光 |
| 海種:008 | メガロドン | リペア／シールド | レジスト／W散スマ | 10 | 2 | 散 | 370 | 50 | 30 | 撃 |
| 海種:054 | アクアキング | シールド | - | 25 | 3 | 複 | 460 | 45 | 60 | 撃 |
| 海種:070 | 【守護】ヤクシニー | ゲート／サーチ | - | 15 | 3 | 単 | 420 | 40 | 50 | 炎 |
| 不死:046 | ヘル | シールド | - | 20 | 3 | 散 | 430 | 40 | 70 | 炎 |

### 注目の使い魔




スキルこそ減少したものの、3速になったことで、現主力である［サーガ］や［オケアノス］、［魔海候フォルネウス］などと組ませやすくなった。基本能力も、やや防御力がアップし、拡散攻撃を生かせば死滅しにくくなった点も強化系の中軸カードとしてはありがたいところ。同時に、［【守護】ヤクシニー］にもエラッタが入っているのでそちらにも注目してほしい。




能力値だけで見れば一見やや弱体化のように見えるが、通常攻撃の範囲が複数攻撃になったことは非常に大きな点だろう。特殊技を使うことで、雷に対して無敵になった上で前線に送り込んで攻撃させれば、ATK上昇の効果を生かしやすくなったといえる。魔種に対抗する上でも、これまでよりも活躍が期待できるようになっただろう。




もともと、〈シールド〉一つでもあれば制圧戦で優位に立てる特殊技を使うだけに、3速になった点は非常にありがたい。これで、戦闘後のリスタート時に出遅れる確率はぐっと減った上、3速の優秀な使い魔とも組ませやすくなった。また、単数攻撃になっているので、［那須与一］と併用してそのスキルと特殊技を生かしやすくなったといえるだろう。

今月は106ページにもLoVの記事があります！　広島ふぁん散歩の概要もそちらへGO！




# レアカードを早くもぶった切り!!




ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

**今バージョンで排出されるレアカードの画像&使用感をはやくも掲載。入手してマイチームに加入させる際の参考にしてほしい!**

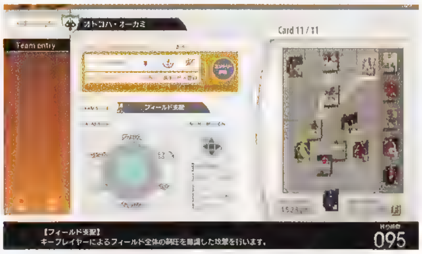
Text：たてしゅ、マンモス丸谷、早野シュン



# 『10-11』全レアカード使用感リスト

## 今バージョンの頂点に立つカードはこれだ!

“フライングダッチマン”クライフやオランダトリオなど、サッカーファンにとってはメジャーな選手がレアカード化された『WCCF 2010-2011』。ここではそんな伝説の選手たちを使いこなすためのヒントになる使用感と現役時の基本ポジションなどの情報を掲載。サッカー史に名を刻んだ名プレイヤーたちの実力を『WCCF』でも存分に発揮させてもらいたい！



オールタイムレジェンド(ATLE)は真価を発揮するまで時間のかかる選手が多い。粘り強く個人&特殊能力を伸ばす必要はある。



ATLEでないレアカードの中にも強力なカードはある。攻撃すべてにおいて実力を発揮するC.ロナウドはその代表格である。

## KING OF LEGENDS

### ヨハン・クライフ




| チームスタイル |
|---|
| ムービングパスワーク |
| **スキル** |
| トータルフットボール |

「空飛ぶオランダ人」とも称された華麗なテクニックで見る者を魅了したサッカー史上に残る名手。彼を中心としたオランダ代表では、チーム全員が攻守にわたり躍動するトータルフットボールを披露して世界を驚かせた。引退後はバルセロナの監督としても欧州チャンピオンに輝いている。

**使用感**

ボールを受けた瞬間にすぐさま加速する超高速ドリブルはまさに圧巻。ドリブル中は左右両足で多彩なフェイントを繰り出したり、緩急をつけるなどして対峙するマーカーにタックルするスキを容易に与えず、スキあらば味方に決定的なラストパスを通してくれる。個人能力が成長していない段階では決定的なシュートをたまに外すこともあるが、ある程度成長すれば申し分のないシュート能力が備わる。しかもボレーシュートを打たせると、なんとヒールキックでゴールを決めてしまうこともあるのだからスゴイ！

## オランダが生んだ完全FW!

## MOST VALUABLE PLAYER

### リオネル・メッシ




| チームスタイル |
|---|
| ペナルティエリア支配 |
| **スキル** |
| プルガアトミカ |

いわずとしれた現代サッカー最高のフィールドプレイヤー。10-11シーズンはトップ下に近いFWとして起用され、得点&アシスト数が激増。リーガ・エスパニョーラでの得点王こそC.ロナウドに譲ったものの、所属クラブのバルセロナにリーグ優勝、チャンピオンズリーグ制覇の二冠をもたらした。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 7 | 20 | 15 | 20 | 16 | 98 |

**使用感**

従来のカードに比べて球際の力強さやシュート力が増し、欠点といえる要素が消えて完全無欠のスーパープレイヤーに進化。持ち味のドリブル突破のスピードもアップしており、とくにフリーでボールを受けた際はほぼ相手DFに追いつかれることなくゴール前やサイド深くに進入できる。一人で試合を決めかねない存在ではあるが、この圧倒的な力はむしろ実際のメッシに近づいたといったほうが正しい。『WCCF』でも“メッシ無双”を存分に楽しもう。

## 止まらない「プルガ・アトミカ」

**FCアルカディア日記** 先日、全員がオランダ人のチームでプレイしていたら監督契約更新時になんと新練習メニューとして「トータルフットボール」が追加された。クライフもオランダトリオも居ない状態であったにも関わらず、まさかの新メニューの登場にはオランダファンとしてはまさに願ったりかなったり！　ちなみにハーフタイム指示は「チーム全員で試合を支配しろ」でした。(たてしゅ)

## ALL TIME LEGENDS

### ビトール・バイーア




| チームスタイル |
| --- |
| 降臨 |
| スキル |
| 鬼神のごときスーパーセーブ |

FCポルトで8シーズン、バルセロナで3シーズンを過ごし、キャリアの最後にまたFCポルトで8シーズンを過ごし、2003年にはモウリーニョの元でチャンピオンズリーグを制したポルトガルを代表する名GK。バルセロナではフィーゴやロナウド、グアルディオラが在籍した時代と重なる。

**使用感**

一見回避不可能な相手の超絶シュートをはね返しまくるビッグセーバー系の選手かと思いきや、飛び出しやハイボール、それにフィードとGKに要求されるすべての能力を備えた、まさにレジェンドクラスのGK。『WCCF』初めてのポルトガル人GKであり、またバルセロナの在籍経験ももつため、多くの名選手との連携が期待できるのが強み。さらにGKとしてもっとも使いやすいと思われる降臨のチームスタイルを持つ。この降臨はチームのオフェンス値でレベルが向上する上、PKでも力強さを見せる。過去の名カードと比べてもそん色無い。

**降臨するメガトンセーバー**

## ALL TIME LEGENDS

### ホルヘ・カンポス




| チームスタイル |
| --- |
| シュートセービング |
| スキル |
| 超反応 |

ゴールキーパーとしてはかなり小柄な体格だが、それを補って余りある俊敏な動きと鋭い反射神経を生かしたセービング技術で一世を風びし、1994年のワールドカップではメキシコ代表のベスト16に進出に大きく貢献。自らがデザインした派手なユニフォームを着用したことでも有名。

**使用感**

ボールに向かって飛び出すときのスピードがトンデモない速さで、おそらく歴代のGKの中でも最速ではないかと思われる。シュートセービングの動作も機敏で、特にミドルシュートに対しては個人能力が成長していなくても的確に反応してほとんどゴールを許さない。また、ボールをキャッチ後に素早く味方にボールをつなぐカウンターフィードの能力にも優れているので、攻撃の起点としても機能する。さらにボレーシュートと相手DFの裏へ抜け出す速さにも長けているので、実はストライカーとしても使えるのだ！

**メヒコの英雄はFWでも生きる**

## ALL TIME LEGENDS

### トニー・アダムス




| チームスタイル |
| --- |
| オーガナイズドディフェンス |
| スキル |
| 鉄の統率力 |

イングランド代表およびアーセナルのチームリーダーとして長年にわたり活躍した大型センターバック。クラブでは同僚のディクソン、ケーオン、ウィンターバーンと結成した通称「フェイマス4」と呼ばれたディフェンダーの一人で、その統率力と存在感は四人の中でも突出していた。

**使用感**

相手ボールホルダーのフェイントや切り返しの動作にも冷静に対処し、逆を突かれて抜かれることがほとんどない対敵動作のうまさは特筆モノ。味方のカバーリングも的確にこなし、守備ゾーンに滅多に穴を開けない巧みなポジショニングも実に素晴らしい。長身を利した空中戦でも強さを発揮し、味方のコーナーキックに合わせてゴールを決めることもしばしばで、なおかつロングフィードの精度も及第点以上。唯一の懸念事項は足が遅いことだが、ポジショニングに優れているので実戦的にはほとんど気にならないハズだ。

**イングランド待望の完璧守備者**

## ALL TIME LEGENDS

### フェルナンド・イエロ




| チームスタイル |
| --- |
| プレースキック重視(FK) |
| スキル |
| 流星の弾道 |

現役時代はスペイン代表とレアル・マドリードで不動のレギュラーおよびキャプテンを長年務めた重鎮。本職はディフェンダーだが中盤でプレイすることもしばしばで、また直接フリーキックを得意としていたこともあり、つい最近までスペイン代表の歴代最多ゴール記録を保持していた。

**使用感**

相手ボールホルダーと一対一になっても簡単には抜かれない守備は安定感バツグン。ヘディングも強く、特にクロスボールの軌道をいち早く察知して跳ね返す能力は天下一品だ。カバーリングと正確なロングフィードも兼備しているのでボランチで使っても十分に機能し、チャンスと見れば最終ラインからでも積極的に上がって攻撃に参加する。さらに圧巻なのが、右足から繰り出す強烈な弾丸フリーキックの得点力。キッカーに任命すれば、バイタルエリアからのプレースキックで必ずやゴールを量産してくれることだろう。

**イエローカードはもらわない!!**

**FCアルカディア日記**　ATLEで登場したカンポスのスピードは尋常ではない！　現バージョンではミドルシュートが比較的決まりにくいこともあり、GKを積極的に飛び出させるタイプのプレイヤーにはぜひともオススメしたい。また使用する場合は、足は遅いがパワーと高さに秀でたビディッチやファーディナンド、あるいはCSKAモスクワの「鉄のカーテン」の三人組DFを並べて守りを固めるのも面白そうだ。(たてしゅ)

## ALL TIME LEGENDS

### ギャリー・マカリスター




| チームスタイル |
|---|
| ゲームメイク |
| **スキル** |
| 流麗なゲームメイク |

元スコットランド代表のキャプテン。パワフルな選手がそろう代表チームにあって、非凡なテクニックでエレガントさを醸し出すプレイはひと際異彩を放っていた。クラブではリーズ・ユナイテッド時代にリーグ優勝、およびリバプールでカップ・トレブル（三冠）に大きく貢献した。

**使用感**

フェイントや意表を突いたスルーパスなどの派手なプレイこそほとんど見せないが、インサイドキックのショートパスを中心に正確無比のボールコントロールでゲームを組み立てる。ファーストタッチで相手マーカーの逆を突くのもうまく、プレイスキックの精度も高い。一方、守備ではプレスバックをよくしてくれるが、足が遅いのでドリブルしている相手になかなか追いつけず、しかも競り合いには非常に弱いため相手からボールを奪うプレイはほとんど期待できない。適性ポジションはトップ下以外に存在しないだろう。

**ゲームメイクとFKで違いを見せる**

## ALL TIME LEGENDS

### ルート・フリット




| チームスタイル |
|---|
| フリーロール |
| **スキル** |
| 黒いチューリップ |

1988年の欧州選手権で優勝したオランダ代表メンバーの中心人物で、代表とミランではライカールト、ファン・バステンとオランダトリオを結成したことであまりにも有名。圧倒的なパワーとテクニック、そしてあらゆるポジションでプレイできるインテリジェンスをも兼備した稀代のカリスマ。

**使用感**

強じんなボディバランスを生かしたボールキープ力に優れ、フェイントを使わなくても相手マーカーを振り切ってしまう。キック力もすさまじく、特に中盤の低い位置から繰り出すロングパスやミドルシュートは大きな武器となる。基本的にはオフェンスの選手だが、ボール奪取力にも長けているのであらゆるポジションでプレイすることが可能で、フォワードでもリベロでも機能する。気になる点はスタミナの消費量が比較的早いことと、義理の父親であるクライフとはなぜか連携がイマイチつながりにくいことだろうか？

**トータルフットボールの体現者**

## ALL TIME LEGENDS

### フランク・ライカールト




| チームスタイル |
|---|
| オフェンスダイナモ |
| **スキル** |
| ブラックスワン |

豊富な運動量を武器に攻守両面で活躍したオールラウンダー。現役時代はミランで二回、アヤックスで一回欧州王者に輝き、オランダ代表ではワールドカップに二大会連続で出場。引退後はオランダ代表やバルセロナで監督を務め、指揮官としても欧州クラブの頂点を極めたのは記憶に新しい。

**使用感**

個人能力が成長するにつれて、大柄な体格生かした一対一での守備の安定感が増し、相手のスキを突いて強烈なスライディングタックルを浴びせてボールを奪取する。空中戦にも強く、攻撃面では中盤の底から思い切ったロングパスで味方のチャンスを演出するのを得意としている。センターバックとして使っても活躍し、ボールを持つと中盤まで積極的に上がる。足はあまり速くなく、ボールコントロールがやや大きいのが気になるところだが、90分間動き回ってもビクともしない豊富なスタミナとポジショニングは秀逸だ。

**奪取力と高さを持つ異能の人**

## ALL TIME LEGENDS

### ルイ・コスタ




| チームスタイル |
|---|
| ファンタジーア |
| **スキル** |
| 天地創造 |

フィーゴらとともに黄金世代と呼ばれた元ポルトガル代表の司令塔。フィオレンティーナ時代はバティストゥータとの名コンビでゴールを量産し、あらゆる対戦相手を震え上がらせた。ミラン時代の『05-06』バージョン以来の久々の登場で、レアカードになったのは今回で合計三回目となる。

**使用感**

ボールを足元にピタリと納めつつ、抜群の視野の広さを生かして敵陣に空いたスペースを見つけ出し、意表を突いたタイミングで繰り出すスルーパスの精度は絶品で、プレースキッカーとしもかなり優秀。華麗なフェイントで相手マーカーを振り切ったかと思えば、ボールを受けると見せかけてスルーして味方へボールを渡す小憎いプレイも見せるなど、使っていて実に楽しい選手だ。90分間スタミナが持続するのはありがたいが守備での貢献度はかなり低く、相手ボールホルダーにプレスをかける動きはほとんどしない。

**攻撃的MFの完璧超人**

**FCアルカディア日記** 本作からというわけではないだろうが、同じATLEでも成長速度にはかなりの差がある。今作の中で比較的成長が早い（現役選手のレアカードと同じぐらい）と感じたのはカニーヒア。逆にファンバステン、ライカールト、フリットらオランダトリオは☆がつくまでのスピードが遅く、真価を発揮するまでに時間がかかった。（マンモス丸谷）

# ALL TIME LEGENDS

## パベル・ネドベド




| チームスタイル |
| --- |
| ファイティングスピリッツ |
| スキル |
| 勝利の旗手 |

初期からの『WCCF』ファンにはおなじみの万能系MF。主にセリエAで10年以上にわたって活躍し、ユベントス時代にはチェコの選手としては唯一のバロンドールを獲得。今回のカードはラツィオのスクデット（リーグ優勝）獲得の原動力となった20代半ばの能力を反映したものになっている。

**使用感**

キャリア終盤まで運動量豊富で献身的なプレイが持ち味だったネドベドの若き日のカードだけあって、『WCCF』でも試合が終わるまで一切バテることなくピッチを縦横無尽に移動する。スピードやスタミナは過去最高レベルだが、FWとして起用してもなんの違和感もなかった攻撃力（とくにミドルシュート）に関してはユベントス時代のレアカードに軍配が上がる印象。ただ攻撃時だけでなく守備時にボールを追う際のスピードもすさまじいため、ATLE版はサイドハーフはもちろんボランチなど、守備的な選手としても活用できる。

### 燃え尽きることなき究極のダイナモ

# ALL TIME LEGENDS

## クラウディオ・カニーヒア




| チームスタイル |
| --- |
| ラインブレイク |
| スキル |
| 一瞬の風 |

1980年代半ば～2000年代に活躍したアルゼンチン人ストライカー。代表ではマラドーナのパスの受け手として絶妙な動きを見せ、W杯で初めてブラジルを破るゴールを決めるなど記憶に残るプレイを連発。長い金髪と整った顔立ちで女性人気の高いイケメン選手のはしりとしても有名な存在だ。

**使用感**

フリーラン、ドリブル時のスピードとキープ力は数千枚のカードが存在する『WCCF』の選手の中でもトップクラスに位置する選手だろう。シュートの威力（速度）が弱めなためペナルティエリア外での決定力には不安を残すが、ゴールの隅に冷静に流し込むシュート精度は持ちあわせているため本ゲームでもストライカーとして十分に活躍できるはずだ。積極的にチェイシングを行なう選手でもあるため、守備でも存在感を発揮してくれる。場合によってはチェイシングからそのまま決定機を作ってくれることも少なくない。

### 風のごときマラドーナの恋人

# ALL TIME LEGENDS

## マルコ・ファン・バステン




| チームスタイル |
| --- |
| ゴールハンティング |
| スキル |
| 聖マルコ |

オランダ代表やミラン、アヤックスでゴールを量産し続けた不世出のストライカー。ミラン時代に絶頂期を迎えるも、ガラスの足首とも表現されるほどの度重なるケガに悩まされ、若くしてスパイクを脱ぐことに。1988年の欧州選手権の決勝戦で決めた美しいボレーシュートは今なお語り草だ。

**使用感**

使い始めたばかりのころは、チームスタイルのゴールスピリッツを発動させてもシュートを外す場面が目立つ印象を受けたが、試合を重ねるごとに驚異的な決定力を発揮するようになる。ボレー、ヘディング、高速ドリブルからのシュートと、まさに何でもござれのモンスターだ。ポストプレイも得意としており、ワンタッチで素早くターンして相手をかわしつつ、フリーで待つ味方にラストパスを供給するのもお手のものだ。そして特殊能力を覚醒させ、さらに一定の条件を満たすと特殊チームスタイル「聖マルコ」が発動する！

### オランダトリオのフィニッシャー

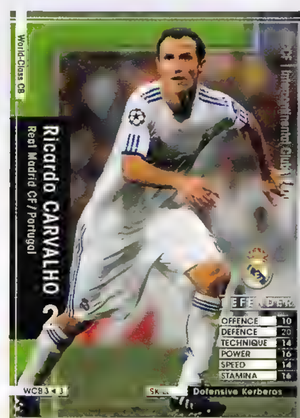
# ALL TIME LEGENDS

## おすすめコンビプレイヤー

一撃必殺のスルーパスを持つルイ・コスタのようなタイプは、やはり裏への抜け出しがうまいインザーギのようなFWと組ませたい。また、クライフとファン・バステンの間にはどうやら特殊連携があるようで、この師弟コンビが成熟するとすさまじい破壊力を発揮する。ディフェンダー陣では、積極的に上がるイエロと後輩のR.カルバーリョを同時に起用すれば、攻守両面でそれぞれの長所を引き出し合う素晴らしいコンビに。そして、最後尾に同じくレアルの元同僚であるカシージャスを配置すればまさに盤石の態勢が出来上がる！




ルイ・コスタとミランでともにプレイした選手の中で、『10-11』でもカード化されている数少ない選手の一人がこのピッポだ。




イエロの相棒にはカバーリングの達人、R.カルバーリョを使えば中央のディフェンスは万全。ロングフィードの競演も見逃せない！

→102ページからは残りの全レアカードを紹介!!

# ギャルズアイランド 萌え島

## ゲームヒロインの元祖的存在！

SFシューティングゲームをはじめとする硬派な世界観の作品が多く登場していた1980年代中盤のゲーセンに登場し、コミカル&かわいらしいキャラクター性で多くのファンを獲得した小夜ちゃんが登場。神坂公平氏の思い入れたっぷりなイラストをどうぞ!

### 小夜ちゃん

（アーケードゲーム版）

七福神に仕える巫女で、妖怪の里にさらわれた七福神を救出するため、お札とお祓い棒を武器に戦う。多大なるご利益と気運快復の効用がある。

※作品ごとに別人という設定。

### タイトーからのコメント

1986年に業務用ゲーム機として誕生した「奇々怪界」は、今年、2011年で25周年を迎えました。ひとえに応援いただいたみなさまのおかげです。「小夜」に代わり御礼申し上げます。ありがとうございましす！




### 七福神を助ける巫女

1986年にタイトーからリリースされた縦スクロールアクションゲーム『奇々怪界』は、その絶妙な難度設定と細かい隠し要素やランダム要素が多くのアーケードゲーマーの心を引きつけ、ゲーセンターの人気ゲームとして瞬く間に各地へと広まっていった。その人気は当時、ファミリーコンピュータやPCエンジン、MSX2などへ移植されたことからも明らかで、近年になっても、プレイステーション2やプレイステーションポータブルへと移植されるなど、いまだ、当時の熱狂を懐かしく思い出せる作品として、多くのファンに愛されている。

本作の主人公である小夜ちゃんは、ゲームの人気と比例するかのように、巫女ヒロインとしての地位を確立していった。グッズはもちろん、お菓子のグッズになったり、他作品のゲストキャラクターにまで起用されるなど、当時、二次元を代表する巫女といえば、僕らゲーマーにとっては「小夜ちゃん」だったのだ。巫女さんが、萌えられる存在だと気づかせてくれたのも、この作品があったからこそではないだろうかと、美少女ゲームや格闘ゲーム、アニメなどに「巫女さん」キャラクターがあふれるようになった今になって、ふと考える。

### 神坂公平先生からのコメント

80年代のタイトーのゲームが大好きで。本作もかわいらしいキャラが好きで、よく遊んでました。当時通っていたゲーセンの難易度設定がえげつなくて、いつも5面止まりでしたね。ゲームオーバー後のナンバーマッチは、一回だけ当たった事があります。

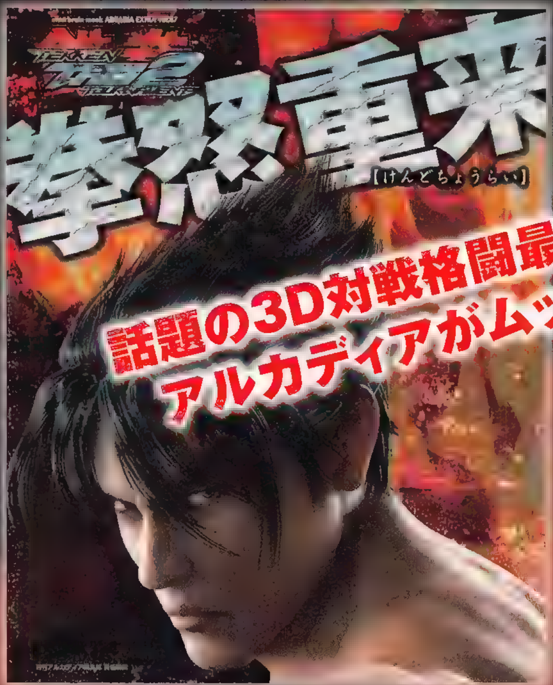



**サイン入り色紙プレゼント!**

希望者は1ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!


KIKI ◆ KAIKAI ◆ KIKI ◆ KAIKAI
KIKI ◆ KAIKAI

# アルカディアムック最新タイトル




話題の3D対戦格闘最新作を
アルカディアがムック化!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.87
鉄拳タッグトーナメント2

## 拳怒重来

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

押しも押されぬ3D対戦格闘ゲームの雄『鉄拳』シリーズの最新作『鉄拳タッグトーナメント2』を、アルカディアが総力を上げてムック化!! タッグシステムの導入に伴い、タッグの基礎から応用、実戦的テクニックを詰め込んだ攻略記事に加え、主力技を写真付きで詳細にわたり解説。さらに、初公開となるダメージ数値付きの技表も掲載!! 新バージョンにも対応しており、これから始めようと思っている人、前作から復帰の人、もちろん現役プレイヤーにも役立つ一冊だ!

**絶賛発売中!** 本体1,680円+税



『戦国大戦』公式エリア大会
を徹底サポート!

戦国大戦 1570 魔王上洛す

戦国大戦 エリア大会
阿修羅への道
ROAD TO ASURA

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.88

## 戦国大戦
~1570 魔王上洛す



付録のEXカードはコレ!

## 「阿修羅への道」
## DVDムック2012年2月末発売決定

『戦国大戦』では初めてとなる、公式エリア大会「阿修羅への道」のDVD付きムックの発売が2012年2月末の発売が決定! DVDでは、各エリアの決勝や、特に見応えのあるベストマッチを収録。また、それぞれの動画の副音声では、風のヒューイ主君、雲のジュウザ主君、魔法のランプ主君らトップランカーによる試合の見どころなどの解説を収録。さらに本誌オリジナル要素として、各エリアの覇者によるエキストラマッチも収録! 阿修羅同士のココでしか見られないアツい戦を見逃すな! トッププレイヤーたちのテクニックや知識を凝縮した全プレイヤー必見の一冊をお楽しみに!!

特別付録:DVD&『戦国大戦』EXカード「佐々成政」

発売日:2012年2月29日予定　予価:1,580円



enterbrain mook

## アーケードゲーム攻略本は
## やっぱりアルカディアムック!


発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555(土日祝祭日を除く12:00~17:00)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

# 読者が創るゲーセンの未来

# ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080
（チョイ足し道、魂☆下克上、サイキック投稿団）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大漂布）

担当一同、今年もよろしくお願いいたしていただきたく存じるアーケードゲームの投稿コーナー、「アフロ」はどうやらコチラ。日本語の崩壊を尻目に、寒さに負けない熱気をあなたへ!

## 今月のACE!




（大阪府　YU☆3君）

## 本年も変わらぬご愛顧を

# 正劇2012・龍

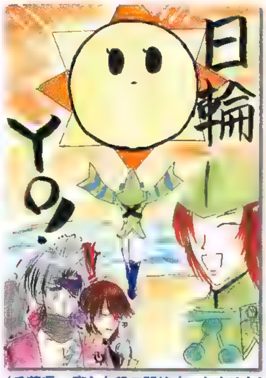
去るものは追わず、来るものは決して拒むことのない我らは、龍年を祝ってやらぬこともない。寛容な心でお届けする、年賀コーナー!



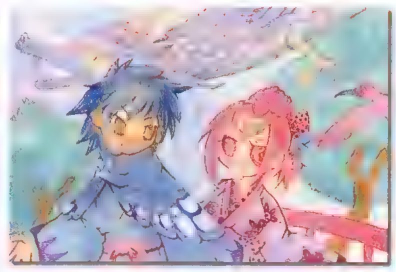

（福岡県　武術師某さん）
☆渋めにキメるぜ、桃ヴィジュアル。これはこれで味わいがありますなあ。



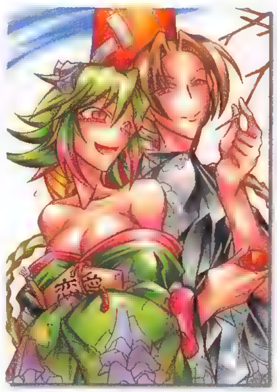

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆ドイツより愛を込めて。実はこのアカツキ、某ドモンさんのコスプレ姿らしいです(笑)。



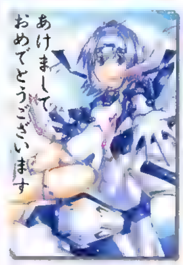

（千葉県　宴と六段で悶絶中@おまめさん）
☆本年度のアフロ・オブ・ザ・ニューイヤー受賞作。そんな賞は存在しないけどNE！



（広島県　温井川天祐さん）
☆頭上から降り注ぐ畳やら蝶やらに注意を払う、油断のならぬ正月である。



（東京都　良月(木)東G29-b君）
☆『KOF』シリーズが誇る龍兄妹が、謹んで新年を寿ぐありがた感！



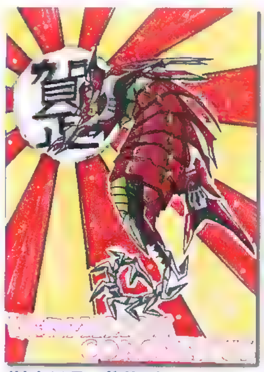

（新潟県　佐倉信士君）
☆新年早々、ブレることのない『エグゼリカ』番長であった(笑)。




（奈良県　てつみん君）
☆『沙羅曼蛇』3面ボスも踊る正月。プロミネンスの花火がドドーン！




（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆『格闘倶楽部』ではなく、『ポップン』からの黄龍。これは大きな違いなのです！




（神奈川県　茶草君）
☆見るがよい、このたたずまい！全国のシルバーホーカー悶絶必至!?




（長野県　美倖ゆうあさん）
☆お餅を食べて、ドラゴンパワーをチャージ！ドラゴン！ ホワァ！




（大阪府　muro君）
H 大筆＋藤堂流古武術で大筆流古武術の完成につき、竜白分は皆無。




（静岡県　小鳥遊みどろさん）
H 満を持してのドラゴンイヤー。テンションぱよえ～ん！ の大連鎖！




（岡山県　中村呼次男君）
☆『ティンクル』が誇るドラゴンスター。その歌声は、世界をふるわせるという。




（愛知県　御影道行君）
☆セイバーを経てクロニクルへと続く竜魂。その不滅のスピリッツは、それぞれの胸に。




（静岡県　桜井ハズキさん）
☆みんな集まれ、新春大餅つき大会の開催DA！寒さなんか、お雑煮と笑顔で暖めちゃえ！

**A-Fro回覧板**　発売日に本誌を手に取っていただいた方がまだあけていなくとも、あけましておめでとうございます！　本年もアフロをシクヨロ！　さて、恒例のアフロの掟コーナーです。掲載作品に付いているAマークはアフロヅイチオシの印。A-Fro特製図書カードをプレゼントいたします。また、Hマークの付いている投稿者の方はホームページをお持ちです。本誌公式サイトの投稿者リンクで紹介ナナナウ！　→http://arcadiamagazine.com

# アフロCMYK

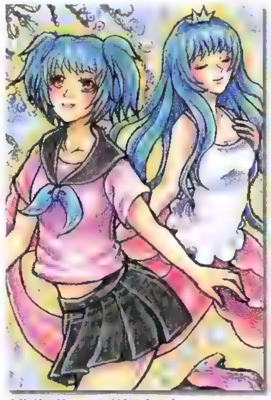
アーケードゲームのカラーイラストコーナーがこちら「CMYK」。突然（思いつきで）新コーナーが立ち上がるので、油断めされるな！



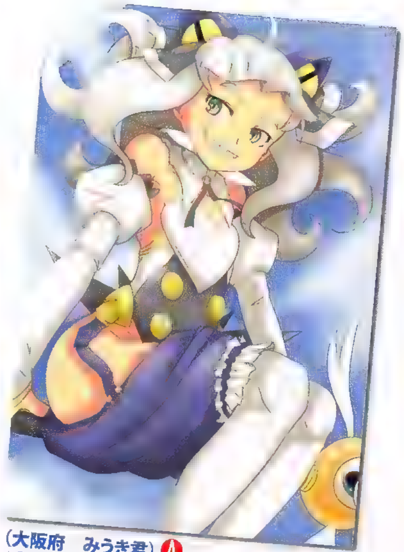
（福井県　もとみち君）
H 久しぶりに帰ってきたつららちゃんに、やっと冬がやって来た。本番はこれから！




（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H 妖しさと、そして美しさを持った変身悪魔。すべてはドルアーガの為だけに。



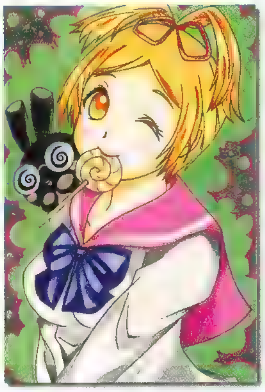
（北海道　玉咲姫さん）
☆『IIDX』シリーズより“Mermaid girl”。「かわいいは正義」とだれかが言った。ビバ！



（大阪府　みうき君）
☆「かおすこ団」が誇る偉大な魔女っ子クティーラ様。今日も悪さをたくらみ中なのでありました。



（愛知県　うらぎけーた君）
H 狙った獲物は逃がさないスパイダーガール。今日のオモチャはどれにしようかねえ？



（福岡県　アクアマリンさん）
☆今日のベルナちゃんはセーラー服。ちょっとそこまで、お出かけなのでーす！




（青森県　【】ダンピ切望　五森セキさん）
☆ダンヒールは今宵も我が血を呪う。狩りをする、その理由を得る為に。



（大阪府　ムンク園山さん）
☆世間はニューイヤーだろうとも、『エスプレイド』は年中クリスマス。正月になどに負けはせん！

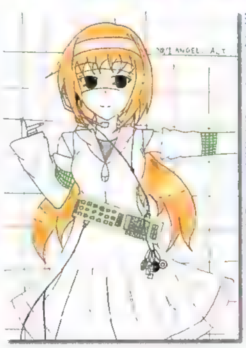
## アフロツ Pick Up　未来のハイテクLDゲーム！




（東京都　“フィギュア化希望！”よしみ君）
☆80年代のゲームセンターでは、日ごと上昇する技術力によってそれまでにない多くの試みが行なわれておった。激しく可動する筐体、三画面を繋げたモニター、プリペイドカードの導入……。その中の一つが、LDを使用することでアニメとゲームとを融合させた『タイムギャル』じゃった。未来を予感させるゲームのヒロインであり、当時のタイトーを代表する顔。それがこのレイカ嬢なのじゃーッ！（ゲセン長老談）



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆近ごろその勢いを増す『戦場の絆』。町は崩壊しようとも、ゲセだけは無傷（笑）！

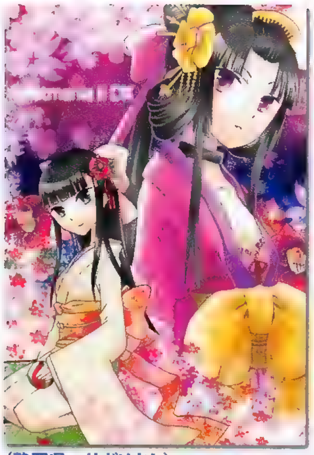


（愛知県　RIHOさん）
☆バーチャルシンガーここにあり。ってことで、擬人化コーナー「宇宙刑事ギジン」投稿募集中！

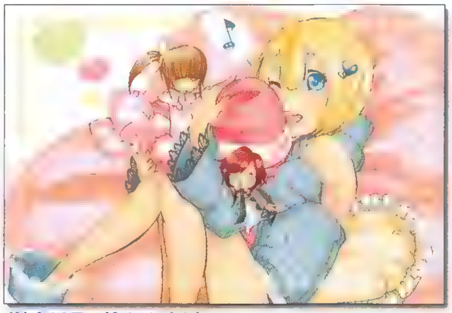



（愛知県　グリアイ☆リカさん）
H 格闘ゲーム界を代表する気分屋の店長さん。不機嫌モードでも、3分後にはニコニコ笑顔！

**A-Fro回覧板**　アフロのイラストに関するルールはただひとつ、題材がアーケードゲームであるということのみ！　だがしかし、より投稿ライフを楽しむための情報を仕入れてきましたぜ、ダンナ！　なんとアフロにはバラエティに富みすぎた各種コーナーが盛りだくさん。例えば今回のRIHOさんの投稿のような擬人化イラストは、「宇宙刑事ギジン」で大募集中！　そのほか、自分のほしいコーナーを希望するイラストでも大歓迎なのです！



（静岡県　サギリさん）
Ⓗアーケードに咲き乱れる音の花。
派手に美麗に、そして艶やかに……。

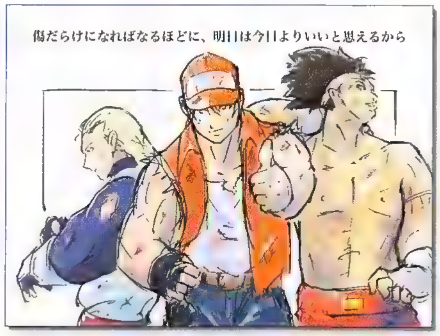


（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗバレンタインまでのカウントダウン。
ツィー坊はもちろん受け取る方……のハズ（笑）！

（千葉県　会田惣君）
☆気が付けばいつの間にか『WCCF』10周年イヤー。その進化はいまだ止まらない！



（島根県　ダンシングおりん君）
Ⓗ今日を闘い抜く為にある狼の牙が、希望の明日をその手へと宿らせる。





（東京都　シーナ・エマナ君）
☆『D&D』より低血圧感ただようエルフ娘さん。ゴブリン戦車も待ちぼうけていることだろうて。





（北海道　曖昧模糊さん）
☆魔法の力でジャンルをちょちょい。
"ピュア"なハートdeマジカルクイズ！



（東京都　QQQ君）
☆No.139に引き続き、「アフロメダル部」の設立へと向けたこちら。今、メダルが熱い！

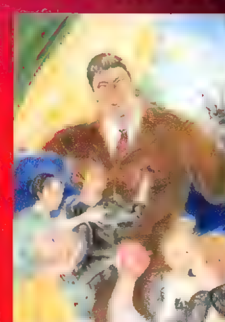
# タッグ de アサルト TTT2拳組 KOBUSHI-GUMI

12年ぶりの登場となった「TT」シリーズの新作に、荒ぶる鼻息をだれが止められようというのか！　職欠上等、我ら「鉄拳TT2」拳組（こぶしぐみ）！　スピピッ☆





（東京都　隣人Neilさん）
☆あえてフェンを前にすることによって、……たしなむのが大人のタッグ道といえよう。



（茨城県　ボルシチさん）
☆子供たちの笑顔に包まれて、
柔らかな日差しの中ほっとひと息。

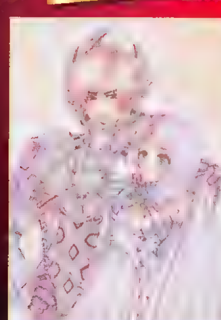




（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗいつでもどこでも元気印のプリンセス。その笑顔は魔法よりもパワーみなぎり！

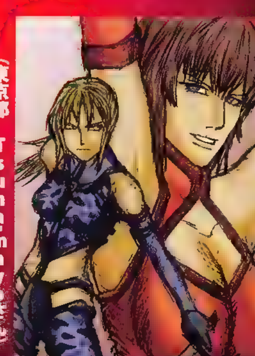


（宮城県　リッチー・ロート君）
☆飛び出すカノジョに遅れを取るな！　あれ、考えようによってはこちらもメダル部で良かったかも？



（大阪府　　さん）
☆老若男女からロボッティアまで、等しく愛情を与える存在、それこそがヒーロー。

（東京都　Tsuna-mayoさん）
☆決して重なり合うことの無い二人。手首が無くなってもケンカしてそうだ。





（宮城県　銀漢君）
☆背中の翼は大切なお友達。いじめたりしたら怒っちゃいますよ！



（神奈川県　TAKE02君）
☆説明しよう。キカイオーとは"超物質オリハルコン合金"を駆使した、無敵の巨大ロボットなのだ。強いぞ僕らのキカイオー！

**A-Fro回覧板**　次ページのお知らせ通り、三つ巴バトル開催決定！　アフロ永遠の強制お茶汲み兼田辺みさこ係、げっつ☆の担当は「学生服」！　みなさんイチオシの学生キャラや、学生じゃないキャラには無理矢理着せて（ナヌ!?）イラストを送ってくだしあ！　それにしても、どうやら僕は希代の魔女っ子スキーらしいので、ちくわ皇帝のテーマに情熱の赤いバラそしてジェッシー！　こうなったら勝利して、みんなで優勝パレードDA!

## きまぐれ チョイ足し道

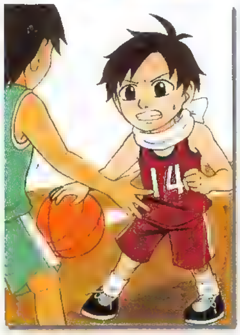
アーケードゲームキャラクターにいろんな要素をちょい足しして新境地を切り開いてみようじゃあないか、という趣旨の元に開闢された当コーナー、今回のチョイ足しレシピは"ピンチ"!



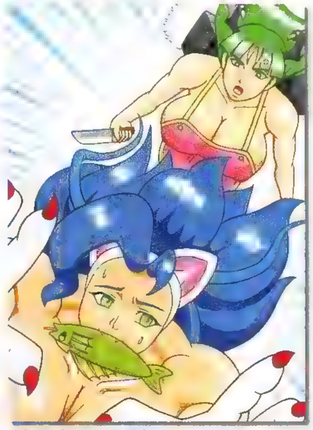
(宮城県　はなやか涼子君)
☆『エドワードランディ』はピンチが形になったようなゲームです。あれ? チョイ足しすることが大ピンチになります。



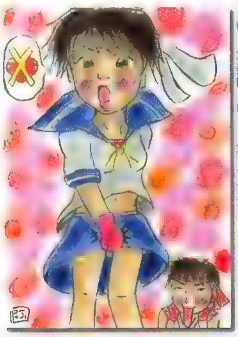

(神奈川県　葵ひなた君)
☆敗北すなわちこれピンチ! 続きはゲーセンで!(ありません)



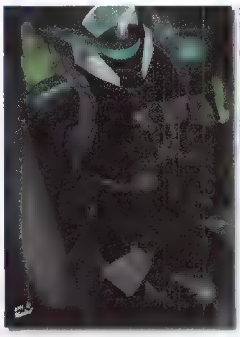
(広島県　文月裕さん)
☆迫るタイムリミット! バスケットボールとポップ君を入れ替えてシュートだ。



(大阪府　作左君)
☆おさかなくわえた猫娘! どちらかというと裸エプロンのモリガンさんを後ろから見るほうがピンチだと思います。



(新潟県　コンポジ君)
☆履き忘れは確かにピンチ! というか美味しいうっかりですな。



(神奈川県　Shadowさん)
☆狙撃兵装なのに短筒一丁しか残弾無しとは何事か! 補給に帰るまでが狙撃です。

### 次回のお題は!

きまぐれチョイ足し道、次回のお題は"ハイテク"! 未来を感じさせるこのキーワードを駆使して、チョイ足し作品を完成させてたもれ。

## 2012年到来記念 サイキック投稿団

ついに到来した2012年! 今のところ、現実では新生NOAと軍隊の衝突は起こってないっぺえですが、ゲームの方はどさくさに紛れて盛り上げて生きたい所存!?




(福岡県　皐月トミィさん)
☆冬といえばキース様。ブリザードトゥースは確かにドラゴン風味。




(新潟県　相ケ瀬満さん)
☆世界の命運を握るサイキッカーの面々! こうして見ると微笑ましいですねー。

## 冬は謀反の季節 魂(ソウル)☆下克上

戦国大戦シリーズをバックアップする当コーナー、有名武将の子孫の方からの応援コメントもお待ちしております。



(千葉県　蒼樹さん)
☆半兵衛さんはどのゲームでも優雅な曲者風。もちろん大戦版も麗しい!



(山口県　水縹ロコさん)
☆EX明智光秀出陣! 有名作家さんもとんどん参入してきて、賑やかになってまいりました



(埼玉県　涼風君)
☆風林火山陰雷超えた鮮やかさ 武田も美形度では上杉に負けてません

## 今年も開催! 三つ巴バトル!!

今年もやってまいりました、アフロ恒例の三つ巴バトル。温井川天祐さんに頂いた餓狼マン、王村、プリセルというカルマの高い三つ巴案や、NAGA君より頂いたヒーロー、ヒロイン、ダークヒーローという妙に燃えそうな三つ巴案などが議題にあがりましたが——今年は「制服」、「鎧」、「魔法少女」という、最近の流行を反映しているんだかマイペースなんだかわからない対決案となりました!! 読者諸氏には三つの勢力の中から一つ選んで、意気軒昂に投稿して頂きたい。

**A-Fro回覧板** 今回募集を開始した三つ巴バトルですが、それぞれ担当は制服がげっつ☆先生、鎧がケソ、魔法少女がカイゼルちくわとなっております。投稿数が最も少なかったジャンルの担当には酷い仕打ちが待っているので、各自奮起してください。去年は敗北者は毒ジュースの刑に処されたので、今年もイキでイナセな罰ゲーム案をも募集しております。

# アフログレースケール。

さようなら2011年、初めまして2012年！　二度と同じものは巡ってこない年の移り変わりの節目に立つ実感を、正月ゲーセンでかみ締める……。そんな生粋アーケーダーな皆さんからのモノクロ＆文章投稿の集う場所、それが当方「グレスケ」なのです。



（宮城県　はなやか涼子君）




（愛知県　バクレツ丸さん）
☆こちらは先月の『眼劇』からサルベージ。『赤い刀』の双子さん、メガネ効果で知略3割くらい増し!?

## 対戦ならでは!?　ミラクル降臨の巻

この前『ブレイブルー』で対戦していたとき、ハザマ（自分）が遠くからウロボロスを伸ばしたときにハクメン（相手）に疾風を撃たれ、こちらはとてもそのダメージに耐えられる体力ではなく、終わった……と思ったのですが、ウロボロスの先っちょと鳴神の刀身とが相殺し、ウェーブも当たり判定がなくなったようで、ハザマを素通り。そこにもう一度ウロボロスを撃って、逆転勝ちしました（笑）。

闘劇も終わり、『鉄拳』の新作、『BB』と『メルブラ』と『スパⅣ AE』のアップデート、『アクパ』に『ペルソナ』と、アーケード格闘ゲームのラインナップが増えてきていますが、それぞれが仕様の違うゲームになっていますね。これからの格闘ゲームが熱いですね！　（千葉県　青りんご君）

☆対戦相手のハクメン使いの人も、何事!?　と固まったことでしょう（笑）。対戦格ゲーならではの、予想できない展開やハプニングというのは結構ありますな！

青りんごさんが言う通り、今現在、そして来春にかけて格ゲーは実に熱い一時代！　この機に格ゲー未プレイのあなたも、挑戦してみては？

## No.139より　感想の声などなど

『ギャルズアイランド　萌え魂』のコーナーが素晴らしかった。ナコルル！　七瀬葵先生！　紫ナコルル！　これでもか！　というような濃い内容でした。七瀬先生には、いつかまた再登場してほしい。

（岡山県　緑雨君）

☆メスト時代からの本誌読者なら、感涙を流さざるを得なかった七瀬葵先生のご登場。ほかにも数多く、幅広い層の皆さんからの反響が！

ゲーメストの付録（だったっけ？）の七瀬葵先生が描いたCDケース、まだ使ってます！

（埼玉県　ナパームです。君）

☆な、何!?　そんなグッド☆アイテムが、メストの付録やら読サビ（通販コーナー）やらにあったのかね君ッ!?

そのまま家宝になさい。

『ギャルズアイランド』で、懐かしのアーケードギャルズ特集をやってほしいです。

例えば『痛快GANGAN行進曲』のキサラとか、『カイザーナックル』のライザとか特集してほしい！

（京都府　シーエム君）



（千葉県　前川泉さん）
☆弾けるダンスに、音も心も躍る！
遊べば分かる、この躍動感！

☆絵師探しが大変そうと思う者、『GANGAN』や『カイナク』はもう懐かしいゲームなのかと思う者など、アフロヅの面々がそれぞれ違った意味で遠い目をしたご意見でした……。

『ゲルエロス村』のようなHなイラストだけで、このA-Froをやったらどうなるのか気になります。

（大分県　AKB♥ラブ君）

☆うむ、気になりますな。気になったことは調べてみようやってみ……おや、向こうからエンブレ倫理委員会の黒服メンズが（以下断筆）。

データ投稿のヒミツに迫る!?

## 教えてアフロディーテ

**投稿の疑問に対し、時には担当軍団アフロヅ、時にはほかの投稿者さんがお答えくださる、救いの女神的空間がこちら。今回は回答の投稿のほか、担当からの即時回答も！**

**答　皆さんがCG作品を描くのに使っている、イラスト製作用のソフトは何でしょうか？**

（山口県　水標ロコさん）

ペインター（Essentials 4）を使っています。水彩でひたすら塗り続けるというアナログ的な手法が、性に合っているので……。

（群馬県　NAGA君）

CG作成ソフトはphotoshop、CMYKモードがあるのが利点です。あとはSAI、線がガタつかないのが利点といったところですね。

（福岡県　武術師某さん）

自分はフォトショップCS2です。利点等は……正直他のソフトを深く使った事がないので比較はできませんが、とりあえず大抵の事はできるんじゃないかと。

塗りに限れば、一般にアナログっぽい塗りはペインターやSAI、デジタルっぽい塗りはフォトショップ、と認識されている感じでしょうか。フォトショでもいわゆる厚塗りっぽい塗り方はできますが。

最近はペン入れはコミックスタジオやSAIで、着色はフォトショップで、などと使い分ける人も多いかと。線を引く際の、コミスタの自動補正機能が羨ましいです……。また、SAIは2008年の段階で更新が止まっているようですが、特化した使い心地は価格から考えると十分とのこと。

で、フォトショ最大の欠点は、値段です。15万近くするので学生さんには辛い、かと思いきや、アカデミック版というものが存在するので、学生のうちに買うのも手かと。

（神奈川県　葵ひなた君）

☆結果としてはペインター、フォトショ、SAIが回答のほとんどを占めておりました！　そして葵さんが解説してくれたので、頑張って勉強してきた担当が説明する必要がなくなったというこの事態！（ぇ）

なお、使っているマシンのスペックやタブレットの性能、個々人の筆圧や絵のタッチによっても各ソフトとの相性があるとのことで、いろいろ試してみるのが吉のようですぞ！

**答　締切をギリギリ過ぎた作品は、次の号の選考対象になりますか？　それとも先月分として即ボツですか？**

（青森県　五森セキさん）

こちらは担当が速攻回答！　いただいた作品はすべて月ごとにストックされており、次号以降の選考の掲載候補として再度加えられます（このため、数カ月前の作品を突然掲載させていただくことも……）。

また、締切を過ぎた場合は基本的には次号分に回させていただいておりますが、正月絵などの「今逃すと来年まで出番がない！」という作品は、多少締切が過ぎても選考対象にさせていただく場合が！　ボツかな？　締切破ったからダメかな？　と諦めず、次号以降にもご注目あれ！

**皆さんの疑問質問　お待ちしとります！**

**A・Fro回覧板**　ペインターは少々動作が重く、止まったりしやすいらしいので注意！　と補足を入れつつ、どうもちくわです。私、今年の三つ巴では魔法少女を担当させていただくことになりました！　アーケードゲーム＝魔法少女と言っても過言ではないこの業界、皆さまの投稿お待ちしております！　ところで「QMA」の女生徒は、制服というより魔法少女カテゴリと思わないイカ？（けん制）




（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆今年は辰年ということで、札魂コーナーから出張。オレの年！　ドロー！　とか言ってみるがいいさ！




（広島県　森ノ家マイヤー君）
☆カルノフさんからも年賀のご挨拶。口から火い吹く!!龍つながりなのか!?

# 俺にもゲームを語らせろ!!

投稿者の皆さんからもお気に入りアーケードゲームについて熱く語る投稿を、今月もバッチリいただきました。早速ご紹介！

## サイバーボッツ（1995年／カプコン）

戦隊ものの巨大ロボットに興奮し、アニメでも勇者シリーズは『エルドラン』から『ゴウザウラー』まで、小学生時代を共に過ごし、卒業を迎えて一年後。とある駄菓子屋の奥に、新しい格ゲーが……。それが『サイバーボッツ』との、初めての遭遇でした。

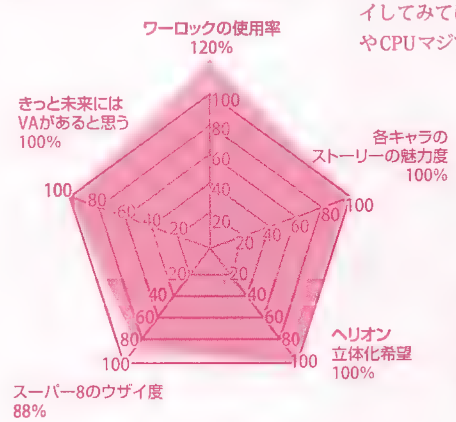
ロボット（V.A＝ヴァリアントアーマー）がさまざまな形で戦う姿に当時の自分は興奮しまくりでしたが、難しさに挫折し、徐々に熱は冷めていきました。しかし友人から「隠しコマンドを入力するとあの機体が使えるよ」と聞き、早速練習を始めたのがワーロック！　圧倒的な強さで、反則ではないかと当時は思っていました。そしてその勢いで、全キャラのエンディングも見ることができたのです。基本的にはシリアスですが、バオ＆マオのように中にはコミカルなものも……。

その後もこの作品の登場キャラであるジン＆ブロディアは『MARVEL VS CAPCOM』シリーズに登場、家庭用『超鋼戦記キカイオー』にも参戦していました。悪役のデビロット一味は、『MARVEL VS CAPCOM』シリーズでスペシャルパートナーとして登場、自爆という奴らしくていい攻撃を見せてくれたほか、『タツノコ VS CAPCOM』ではドロンジョのEDで夢の競演を果たしていましたね。

また、ヘリオンというヘリからV.Aに変形する機体が居たのですが、ロボ好きにはたまらないですね。どこかのメーカーがフィギュアなどで出してくれたら、それを自分の手で変形させてみたい！　これが自分の夢の一つです。

（栃木県　@kira君）

☆今なおアーケードでロボットものの格ゲーといえば、その名がほぼ必ず挙げられる名作！　今どきの格ゲーと比べると動作が遅く重く、操作しづらい面もありますが、それが逆にロボの「重量感」を出しています。これもまた、万人に一度はプレイしてみてほしい作品ですね！　いやCPUマジで強いんですけど！（汗）




隠し機体なしで対戦するとなると、一部のV.Aがかなり問答無用の性能を持っているので、それを探しつつ対戦を楽しんでみるのも一興。昔のカプコン作品らしい、めっちゃ尖った対戦バランスがヤミツキだ！

# 眠れるケモノがまた目を覚ます　150号素敵企画案

ふと気が付けば150号間近となっている本誌『アルカディア』、その祝い企画を投稿者の皆さんに考えてもらおう！　と思ってた矢先、早速案が来てただって!?　ならば紹介せざるを得ない！

まずは定番「第三回アフロサミット」のほか、今度こそ同じ冊数となる、メガミマガジンさんとのコラボレーションとかどうでしょうか？　ほかにもまさかの小冊子付録「ラ・餓狼マン大全集」うしじまいい肉さんに負けるな！「田渕健康氏ウェンディーコスプレ＆カイゼルちくわ氏ツィーランポーズ袋とじ」など。

ほかにも案としましては、

●キャストはだれ？「『えすえぬ家』OVA化」
●夢ののほほんバトル「『えすえぬ家』vs『恋姫☆ようちえん』」
●チガウワルキューレジャナイ！との声に応える「『俺にゲームを語らせろ！』げっつ☆先生『クイズきらめき☆スターロード』編」
●ここにいるよ「あの投稿者は今？企画」
●着せたいように着せればいいじゃん！「アフロDEモード150号復活祭」
●君たちはいつも同じ反応をするんだね「シケギャグ闘劇150号記念大会」
●俺？　いやURA！「裏闘劇150号記念大会」
●100号ぶりに子ゼルも安心「猛者通信用語集」
●まさかの三つ巴「ブリセルvsゲルエロスvs筋肉　大決戦！」
●絵心ないライター「うろおぼ絵」

などなど思いつきました。今はこのくらいにしてやろう←コラッ!!

（新潟県　佐倉信士君）Ⓐ

☆せ、正式募集かける前にこんなに案を……150号への意気込み、しかと受け取りました！　あ、でもメガミマガジンさんとは出版社が違うので、今回もムリかなーと（汗）。

150号まであと約一年、私も微力ながら盛り上げに力添えさせていただこうと考えております。

●第二回アフロデミー賞

No.50で開かれた企画の第二弾。集計は大変そうですがね。

発展案として、受賞者を招待してトロフィー的なものを授与するというのはどうでしょうか？

●第三回アフロサミット

第二回アフロサミットに参加させていただき、楽しく有意義な時間をすごさせていただきましたが、個人的にはオフ会で弾けることなく何もできなかった人的な気分だったので、リベンジする場として渇望。

●A-Fro闘劇

闘劇ほど本格的でもなく裏闘劇ほどアナーキーでもない、みんなでワイワイやれるあったかい大会だとなお良い。

（埼玉県　AC30号君）

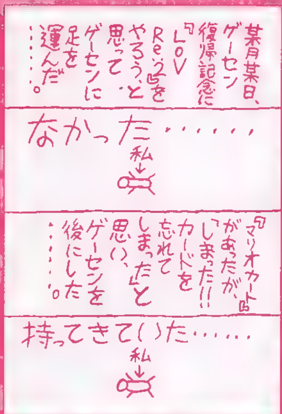
☆投稿原文ではさらに詳細に、過去記念号の企画についての焼き直し案や主旨についての解説などをいただきました。多謝！　しかし100号分集計……か……（遠い目）

**150号記念的なグッド☆サムシング募集中！**

**A・Fro回覧板**
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

# アルカディア大瀑布

君知るや、「グレスケ」と「大瀑布」で担当者のコメントのノリがかなーり変わっているのは、伝統にのっとった故意的なものということを！ というワケでだらり、ふせりと今月も

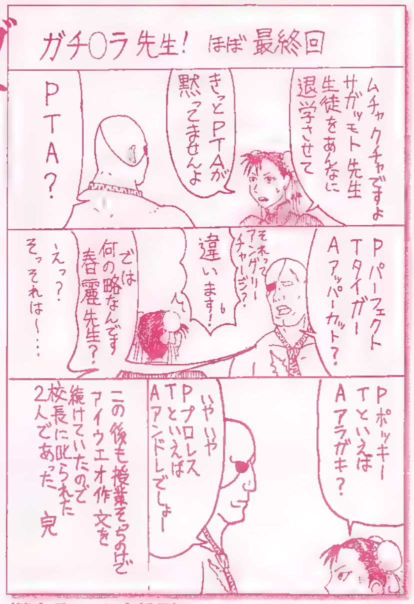



「エクストリームバーサスはやったよ」

# A-Fro漫画道場

マンガをもってマンガを制す、となんとなく言ってみたものの、当方がアーケード作品ネタのオモロマンガ紹介部であることは周知の事実であった。

## ガチトラ先生 ～最終回～

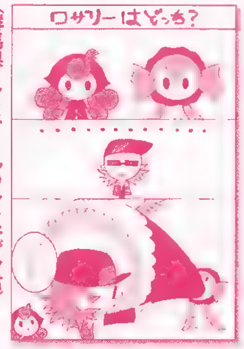



（熊本県　エレ金哲君）
☆始まったと思ったら初回で最終回という有様だよ!?
ちなみにPTAとは、ペアレント・ティーチャー・アソシエーションの略（意味：親と教師の会）です。多分。

## 生徒（多分）の僕らに愛と勇気とヒザをありがとう！




（埼玉県　「立体的に考えると変」大富豪君）
☆恋に漁にと、大忙しの青春ドラマ！
つか、髪型での自機再現がえれぇ見事です。




（群馬県　マミさ～ん＠レトキザン君）
☆こっそり某魔法少女ネタ混入……いかん、私も間違えた（汗）



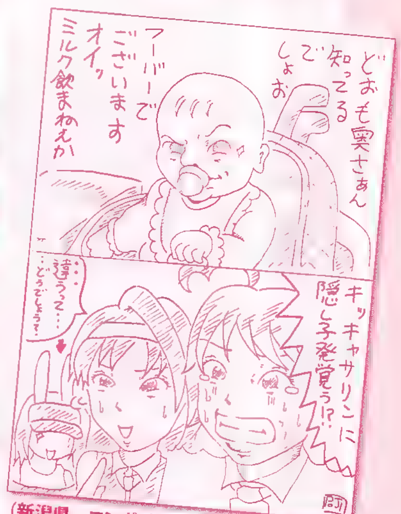

（神奈川県　ken君）
☆うむ、あの重量感はハンパない。
左腕の盾を常に相手側に向けよう。




（大阪府　せのお東君）
☆これが……毘沙萌天流!?
あと、上杉軍じゃない人が混ざっている気も。




（兵庫県　アルルハイジさん）
☆なんと確かな物的証拠!?
だが、ひそかにシケギャグだった！




（新潟県　コンポジ君）
☆『キャプコマ』に京橋Jr.が居たという新説ッ!?
ちなみに台詞の元ネタは某水曜なあの番組とのこと。

# ラ・餓狼マン

どちらかというと多分正義の合体ヒーロー、ラ・餓狼マン。今月もゆかいな仲間と大活躍しつつ、新ヒーロー案や新技案なども募集中らしいぞ。




（熊本県　@kira様ありがとうございました!!
オドマシラン君）
☆ついにその姿を見……（二度見）見せた最強最悪の敵！
せめてグラサンだけは返してあげたまえ。




☆ラ・餓狼マンはこんな感じで、みんなの応援、声援で作られているのだ！

## ヒーロー大ずかん プロジェクト進行中！

より世界観を広げるため、というかオドマシラン君の本編に案をすべて盛り込むと大変なことになるレベルの人気になってきたため（本当）、みんなのヒーローや新技のアイデアは別コーナーでも扱うぞ！　投稿、お待ちしております！

**A・Fro回覧板**
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

# ゲルエロス村

## 倫理を守って紳士にエロス

人類の宝・エロスをアーケード作品関連イラストを通じてお届けする、宇宙規模計画（多分）が当方であります。




（愛媛県　煮モノ君）
☆なんと懐かしい、脱衣麻雀界のアイドル!
脱衣門……復活しませんかねぇ（遠い目）。



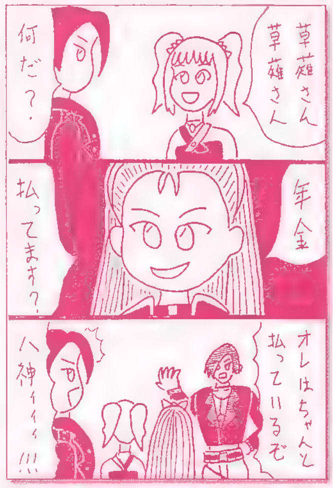
（神奈川県　未虎さん）
☆（裏面コメントを読みつつ）……うむ、たしかに蛍娘の衣装の後ろ側は気になるエロス（新語尾）。

# NEO アフロ一人のビッグショー

## 長野県　LEG君の巻

アフロヅの独断と読者人気を四次元集計し、特定の投稿者さんにスポットを当てる懐かしのコーナーが復活!　今回は漫画道場の雄・LEG君に注目だ。

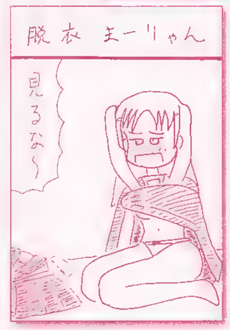
## ギンザドリルZの始祖!




☆格ゲー専門誌の『闘劇魂』読者コーナーに、なぜか本誌で連載していた『アイマス』コーナーの二人組「ギンザドリル」を登場させた氏。氏の独特の世界観と味のある描写は、そのころからギンドリシリーズ同様、現在へと息付き、磨かれ続けているのです。




☆ご当地・長野を生かしたエイリ（長野出身）ネタも多彩。普段はご当地すぎて、こちらでは掲載できないことも多いのは秘密。




☆このように勢いあるシケギャグなど、毎月5通以上（多い月は10通近く）の作品を投稿してくれる氏。そのネタの幅広さには担当も驚くばかり!

# アフロ川柳怪

お題の単語やその雰囲気だけでも、使って川柳詠んでみな!　そんなフリーダムな当方、今回のお題は「アツクテシヌゼ」です。

> 伝説の　剣より強い　大オイル

（栃木県　てんぷらそば君）

〜寸評〜

当コーナー第一回に続いて、実に味わい深い作品をくださいました。ダウンしたところに大オイルあるだけ投げられ、「あついよ」「やめてよ」と涙目な敵の姿が浮かぶ、実にシャドーオーバーな一句です。

**今回のお題　サイキック**

今回のお題は2012年らしく、こちら。この単語を直接川柳に使うほか、その雰囲気だけを切り出して盛り込むのも毎度のごとくアリです。

# 今月の!リビドーグラフ




今月もヱ村の勢いがかなりのもの。これが続けば安定して領地拡大、桃色空間の安定確保も夢ではない!?　そしてついに筋肉部の投稿数が、ブリセル投稿数に並んだ……!?

# MM解決

「スティールクロニクル」で伝説級プレイヤーになったら、「スティールクロニクルクロニクル」とか呼ばれちゃう!!　との心配はカケラもせず。今月もアンケートハガキのオモロネタをご紹介。

『ペルソナ』で格ゲーができるなら、いっそメガテンシリーズ総出演で「[illegible]ファイターズ」とか作ってほしいかも。
（[illegible]　[illegible]君）
[illegible]

あて[illegible]は、[illegible]バージョンの方がよかった。[illegible]
（奈良県　サトウ君）
[illegible]

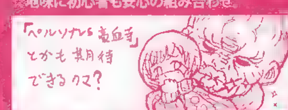
『T[illegible]』[illegible]画面写真を見るより[illegible]すい解説でした。
（愛知県　ハブルス君）
[illegible]



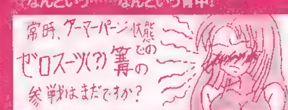

↑（群馬県　てつこさん）
☆地味に初心者も安心の組み合わせ。



↑（東京都　フォン・ブラウン君）
☆なんという……なんという背中!



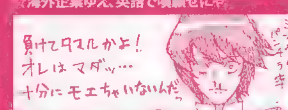

↑（奈良県　てつみん君）
☆あいつら絶対シャドウ側です。




↑（山口県　タイショー君）
☆海外企業ゆえ、英語で喋らせにゃ。




↑（大阪府　ムンク国山さん）
☆[illegible]




↑（東京都　東京都君）
☆[illegible]

# Shake The アフロヅ

**げっつ☆**　おお、先月不在だったケソ師匠が帰ってきておいでで!　ご無事で多分なにより。

**ケソ**　先月は失敬、巨大化しすぎた宇宙戦艦ゴモラではエンブレ社屋内に入ることができなくてNE。ところで、三つ巴バトルもいよいよ開戦だとか!

**げっつ☆**　ですね!　まぁ勝利者の本命は、幅広さが自慢の我が制服帝国ですケロ!

**ちくわ**　ぬぅ!?　我が魔法少女枠は永久に不滅ジャンルであるぞ!　絶対にマミったりはせぬ!

**ケソ**　フ、A-Fro読者は鎧の良さを、アトランチスの時代からすでに知っていようもん!

**担当編集ヤエ**　あ、ごっつい罰ゲーム案も同時に募集中ですので、イラスト投稿とご一緒にぜひぜひ!

**アフロヅ**　アァァ〜!?（『アレックスキッド』風）

**A・Fro回覧板**　次回の締め切りは**1月16日（月）必着!**　募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

# 知った気になれるゲーム講座 二周目



連載第20回

検証 ラブ。

**今月の「知った気」はゲーム制作の実践編のお話、その続きに戻ります。初心者も上級者も等しく遊べるシューティングゲームはできないだろうか……。その思いから始まった、アイデアを練っていく作業。思索の末に辿り着いた「ミスをすれば、ミスをするほどパワーアップする」アイデアが本当にゲームとしてふさわしいかどうか検証版を作って調べてみます。その結果はいかに!?**

## そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか! [試作検証編]

このシリーズの前回(No.138)で、「ミスをすればするほどパワーアップするシューティングゲーム」の仕様を考えてみました。案ずるより産むが易し……そのアイデアをもとにゲームを試作してみました。その内容を検証しながら、アイデアの可能性を追求していきます。

### ■[1] 初期状態の自機

まずは初期状態。何の変哲もない自機が前方に弾を撃つだけの状態です。耐久力の高い敵や、複数出現する敵に押されがちな展開。パワーアップをする前なので、明らかに劣勢になっています。

### ■[2] ショットが極端に パワーアップした場合

続いて、プレイヤーがミスをした直後を見てみます。最初の考え通り、ミスをするとパワーアップをするようになるのですが、ここでは自機ショットを極端にパワーアップさせた状態から検証を試みてみます。

敵を倒しやすくなったことに対応して、敵の耐久力もアップさせました。しかし、自機のパワーアップ感を出すためにその耐久力の上昇を控え目にしています。従って、敵の強さと自分の強さの差し引きから……自機が敵を圧倒する展開になりました。復活した直後は「俺、強い」感があって楽しいのですが、それも直後の話。「強い」ばかりだと楽しさは無くなります。緊張感が消えてしまいました。

### ■[3] 味方機が複数登場した場合

同じく、ミスをした後のシーンでもう一つのパワーアップのバリエーションを検証します。自機ショット装備はそのままで、自動的に敵に向かって攻撃してくれる味方機を出現させた状態です。自分は逃げ回っていてもどんどん味方機が敵を倒してしまう。自分が敵の攻撃のスキをついて狙い撃つ(ボタンを押す)といった基本的な操作が必須ではなくなってしまったことで、ショットのパワーアップ以上に面白くないものになってしまいました。これはまずい。

### ■[4] ショットパワーアップ ＋味方機の場合

では、[2]と[3]のケースを合わせた状態ではどうなるのか? 耐久力の高い敵がたくさん現れる場面でも、自機が有利な状況が続きます。最初はそう快感はありますが、よく分からなうちに敵をどんどんやっつけてしまうので、「撃った」手応え感が薄くなってしまいます。この状態で必要な新たな敵を考えると、とても硬くて覚えなくては避けられないような攻撃や、自機めがけて飛んでくる誘導弾ばかり出してくる卑怯な敵を出さなければならなくなります。そんなゲームは楽しくなさそう。

つまりはこういうことです。ゲームの整合性を保障しようとすると、だんだんといわゆる「普通のシューティングゲーム」になってしまうのです。多くの人に遊んでもらうゲームにするためにはまた違った目線で考え直す事が必要でしょうか。

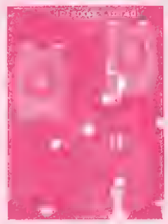
### ■まとめ

シューティングゲームがうまい人もそうでない人でも楽しめる「間口を広くしたゲーム」ということで、ミスをすると極端にパワーアップするシステムはどうかと考えてきましたが、今回の検証では上手な人しかプレイできないようなゲームになりました。残念。しかし、アイデアを形にしてダメだったなんてことは日常茶飯事。当たり前のことです。面白いゲームができなかったことは残念でしたがとりあえず作ってみるといいこともあります。

今回の試作では敵の耐久力や移動速度をリアルタイムで変化させる仕組みを入れましたが、これは結構楽しかった。過去にプレイヤーからは直接見えないゲーム内部の難度パラメータを意識し、プレイヤーがわざとミスをすることで内部パラメータに影響を与えゲームの展開をプレイヤーの有利な状況にすることができたゲームがあったりしましたが、そうではなくてプレイヤーに明らかに伝わる形で、プレイヤーが意図的に敵の強さやスピードを変化させる仕組みを用いた新しい遊びを考えつきました。

とりあえず作ってみることによってアイデアを実証・消費して、また新しいアイデアを得ました。それはきっと当社の次のシューティングゲームで実現されることでしょう。

## 検証版を作ってみた



■[1]
初期状態の自機

ゲームを始めた直後のイメージです。ショットも最小限の幅。見るからに弱いのですが、スコアなどの特典があれば、シューティングの猛者なら乗り越えられそう?



■[2]
ショットが極端に パワーアップした場合

画面を覆い尽くすほどの広角ショット。もちろんオート連射。強い状態を即、体感できるが、硬い的をさらに硬くしても、ショットの勢いで撃つ手応えが消えてしまった。



■[3]
味方機が複数 登場した場合

敵か現れるや否や、ことごとく倒していくのはプレイヤーにとっては一見やさしそうだが、プレイヤーのすることが無くなってしまう。これも楽しさが消えてしまった。



■[4]
ショットパワーアップ ＋味方機の場合

究極の強さを誇る自機。極端に強くする分、ゲームの難度を維持させるために結局、敵も強くさせなければならない。振り出しに戻ることに気付く。




一連のアイデアは「ゲーム」という形で成立させるのは難しかった。ただ、収穫は大きなものに。新作のヒントを得ることができた カギはアイテムにある!?

TRIANGLE SERVICE

**次回予告** これまで4回にわたってお伝えした、ゲーム作りの現場でどのようにアイデアが練られ、形になるかというお話は今回でおしまい。現場ではこの作業の繰り返しを経て最終的な仕様が決まっていくのです。ところで、まとめでも語られていた「新しいアイデアを得た」、「次のシューティングゲームで活かされる」との言葉が気になりますが、そこのところどうなんでしょう、藤野社長!(編集部)

# 俺にゲーム

アーケードゲームを深く語り尽くすこのコーナー。今月は「この連載、当初は編集者持ち回りだったけど、俺の順番回ってこねーしハブられた!?」と意気消沈していた編集者・イタキョ～が、この10年で最も濃密な日々を過ごしたゲームについて語らせてもらうヨ!!



## Quest of D ～護符の継承者～

■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋タッチパネル
■稼働：[illegible]
■使用基板：Chihiro™
■ネットワーク：[illegible]



### 今月のゲーム野郎　イタキョ～






ゲームとは、プレイした回数や時間を競うものではない。しか

## アーケードカードゲームの新時代を拓いたゲームセンターならではのアクションRPG

ネットワークを介して全国のプレイヤーと協力（最大四人）し、ダンジョンを攻略していく……。今でこそどこにでもあるMMOといった感があるものの、2004年当時、しかもアーケードで……となるとかなり目新しい試みが満載のゲームだったセガの「クエスト オブ D（以下、QoD）」。

俺は当時セガの担当を結構持っていたり、かつ元々RPG好きで初代「Diablo」にハマった経験などもあって、自ら担当編集に名乗りを挙げた記憶がある。

ファーストインプレッションは、暗いダンジョンを洋ゲーのようなキャラが進んでいく、何だか地味だな、という印象。ただ、タッチパネル式のモニタや実際のカードでデッキを作って（最大35枚まで重ねてカードリーダーに読み込ませることが可能）遊ぶシステム、携帯連動コンテンツなどなど、「これは面白いゲームになりそうだ」と思わせるのに十分な可能性を感じさせた。

現在ではネットで知らない人とパーティを組んで遊ぶ、なんていうのは当たり前だし、（セガさんには失礼な表現かもしれないが）「モンハン」の薫陶を受けた若い世代には、珍しくも何ともないと思われるだろう。

しかしながら、この「QoD」は、ゲーセンでしか味わえない部分というのが魅力でもあった。例えば毎プレイ終了後に排出されるトレカ。回復アイテムや武器防具、スキルやお供モンスターといったさまざまなカードが用意されているのだが、実際のトレカを使っているだけあって"持っていないと使えない"のだ。特にプレイ時間に応じて減っていくスタミナを回復する「肉」や体力回復の「ポーション」といったアイテムは超重要アイテムで（しかも、カードだから無くならないため、次のプレイでは再度回復が使える）、一枚数千円という"舐めプレイのような料金設定"の肉&ハイポーションをカードショップで買い占めたりしたのは、今となってはいい思い出だ。

そんなこんなで、この「QoD」担当編集となった俺は、プレイ回数をこなして腕も上達してきたし、回復カードもそろってきたこともあり、（当時）本作での最高難度を誇る通信協力ダンジョン「虚空の神殿」にチャレンジできる程度にはなっていた。ま、自分では「ん～、資産（アイテムやカード）もそろってきたし、俺もなかなか強いんじゃねーのか!?」と思っていたわけだ。

## 「ゲームセンターでしか遊べない」その不自由さが逆に楽しかった

### 俺と虚空マラソンとルビー

初期バージョンにおける最強ボス「ゴールドドラゴン」。巨大なボディと金色に輝くウロコを身にまとい、2発くらうと昇天という無法な攻撃力で冒険者たちを苦しめる、まさにラスボス。しかも、ある程度強い武器やスキルが無いと与えるダメージは「1」。ボスの体力は1万（だったかな?）を超えるため、力不足のパーティでは太刀打ちできない雲の上の存在だったのだ。

ここで重要になるのが、ストレングス（腕力）に大きなプラス補正をかける電子アイテム「ルビーの宝石」だった。これがあればゴールドドラゴンにも多少ダメージを与えられるため高額で取引されていたのだが、当時の上級プレイヤーの装備欄には、このルビーが4～8個並ぶというのが普通だった。

ただし、このアイテムはゴールドドラゴン当人から、しかも「たまーに」しか出ない報酬とあって、鶏が先か卵が先かではないが、ゴールドドラゴンにダメージを通すにはルビー必須。しかしゴールドドラゴンに勝たないとルビーは手に入らない……と、数多くの冒険者たちの悩みの種となっていた。

「たまーに」の確率については現在も謎で、個人的にも非常に知りたいぜ!



ホーミング性の強いシッポたたき付けで60ダメージ×2の即死。厳しい世界だぜ!



補足とか　レーダーチャートの平日の平均プレイ回数「約20」ってのは、廃プレイヤーからしたら大したことなくても、サラリーマンとしてはかなり多いと思
騎士のトロフィー「eファルシオン」をオークションに流すのが日課だったので、会社行く前に黒騎士、帰りに黒騎士と、毎日タイマンし

# を蘇らせろ!!

## 残念はいパーン！　思い上がりでした

そんな折、俺のゲーム人生の転機といえる事件が起こる。ある日、記事の執筆を担当していた「ちゃっきー」氏、「伊勢猫」氏、「真留世」氏らとゲーセンで遊ぶ機会があったのだ。

そのときの俺の腕前は、最凶と名高い「虚空の神殿」ボス、ゴールドドラゴンに“どうにかこうにか”ダメージが通るようになり、そろそろトロフィーアイテム（ボスを倒した際の報酬。たまにすごーくいいモノが出る）を意識し始めたりしていた感じだ。

で、ライターと同じゲーセンにて、いつも通り10プレイほど虚空の神殿をこなした俺は、「みんなそろそろ遊び疲れてメシでもくって帰るころだろう」と考え、みんなのプレイを見物し始めた。ところが……30分待っても1時間たっても、だれ一人として止める気配が無いのだ。シビレを切らした俺は、中座して近所の“小さな銀玉を弾くアミューズメント”で時間をつぶした。ちなみに打ったのは初代エヴァで（初打ち）、初めてかかったリーチの瞬間にシンジ君のお母さんが出てきて当たった（プ、プレミアだぁ～！）。

そうしてパチ屋で時間をつぶした俺がゲーセンに戻って見た光景、それは行く前と何ら変わらず虚空の神殿マラソン（繰り返しプレイ）を続けるライターたちであった。俺はその日「あれくらいやるのは普通。イタキョ～はアイテム出ないとか言ってたけど、あれじゃ当然」という、恐ろしい発言を聞かされた。だってね、1プレイ200円のゲームを10回やったら結構な金額＆時間ですよ？　それを全否定ですか!?　ルビー（カコミ参照）はそんなに手に入らないんですか？　自分の中の「やり込み」という概念を打ち砕かれた気がした。

そこで俺は改めて思い出した。伊勢猫＆真留世は元スコアラー。プレイ時間の単位は常人の比ではない上に「捨てゲー」などという合理的だがムチャクチャな文化が存在する業界の出身だ。ちゃっきーは確か『Diablo II』のとあるサーバで世界3位だか2位だかのランカーで、ネット上で見ず知らずの外人に「オゥ、チャッキー！（英語で）」と話かけられたほどの鬼やり込みプレイヤーだったのだ。

この「やり込み概念」が覆される事件以降、俺の『QoD』一日平均プレイ回数は飛躍的に増えた。それが良かったのか悪かったのかはさておき、何だか自分のやり込みレベルが少し上がった気がしたし、相変わらず本作は面白かったので、「楽しけれは何でもいいや」的な心境で、非常に幸せな『QoD』ライフだった。

## はやり病のような熱気をもう一度……

てなわけで、それまでコンシューマ機のRPGなどで朝から晩までプレイし続ける、なんて経験はあったものの、アーケードで開店から閉店までプレイした……なんていうのは、『ストリートファイターII』や『バーチャファイター』シリーズくらいだったので、まぁ思い出補正はあるかもしれないが『QoD』はそういった名作に並ぶくらいの価値が（少なくとも）俺にはあった気がする。

なんせ、朝8時に起きたら携帯コンテンツのオークションで落札情報や相場の上下に一喜一憂し、朝イチでゲーセンに行って軽くプレイ（会社は遅刻）。夕方になるとソワソワし始め、「打ち合わせノーリターン」などとウソをついて『QoD』。寝る前には相場とにらめっこしながらオークションに出品し、その日引いたカードを開封して就寝。元旦の朝9時からゲーセンに並んだのも本作ぐらいのものだし（しかも俺の少し後に、当時の同僚で同じく『QoD』にハマるジェイケイが並びに来た（笑））、プレイのし過ぎで所持金が底を尽き、カードでキャッシングするなんていう経験もした（笑）。

そんな、社会人失格の烙印を押されそうな『QoD』が中心の生活ではあったのだが、何せあまりにも楽しかったので苦にはならなかった。別に“廃人自慢”をしたいわけでは無い。当時俺が仕事で迷惑をかけた方々には恐縮なのだが、あのときの『QoD』には、三十を過ぎたいい大人がそれだけハマるほどの奥の深さ、同じダンジョンを繰り返し遊んでも飽きないゲーム性、多少突き放した感じもあるゲームに対して、互いに情報交換しながら真剣に向かい合うプレイヤーの熱量など、本当に「寝食を忘れて遊び続けたい」と思わせるものがあった。

俺は先日“不惑”を迎えてしまった。決して長いとはいえない残りの人生の中で、願わくはあと2回くらいこの熱病のような経験をしたいな、と感じながら本稿を書いてみた。それにしても楽しかったなぁ――。



担当びいき、ってのはもちろん否定しないが、それを差し引いても奥の深いゲームだった。

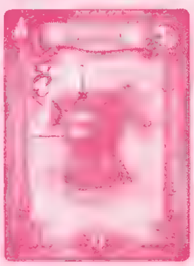
**いい歳こいたオッサンが、私生活を投げうって没頭するというのも、考えようによっちゃあ幸せなんじゃないかな、と……**

## ボキと『QoD』とSE～GA～！

『QoD』の魅力の一つとして、（またも失礼な言い回しだが）「すごくセガっぽい不器用さ」といった部分を挙げる人というのは、俺以外にも少なからず居るんじゃないかな～と思う。

チュートリアルはあるものの、そもそもゲームとして壮大過ぎる＆詰め込んだ要素が多過ぎるがゆえに感じる“突き放されている感”や、海外のゲームのようなリアルでムキムキなプレイヤーキャラ。さらにカードゲームのトレカといえば、萌え要素が入っていて当たり前なのだが、本作はそんなことお構いなくアメコミちっくなリアルイラストで、硬派っぷりをアピールしてくれた。そういう「不器用感」もひっくるめて、本作は魅力に転化してしまう器の大きさみたいな部分があった。

だって、普通はカワイイ女性キャラとか、萌え絵カードとか入れようと思うじゃないですか。しかしそれだと『QoD』の世界観にそぐわないので入れていません（クイッ）！　何とも硬派じゃないですか。筐体から健さんの声で「自分、不器用ですから」なんて聞こえてくるじゃありませんか。ぜひ敬意を表して言ってあげたいね「うわ～セガっぺぇ～！」と……。



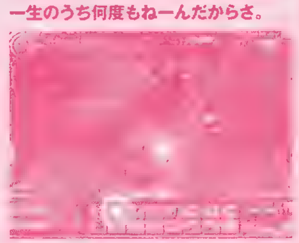
恐らく、企画会議で萌え絵カードを提案した人は居るハズ。でも出てくるのはガチ写実的イラスト。でも、このチェーンメイルも見慣れると萌えて……こねーか。

## それがしと『QoD』以降のゲーム

『QoD』と出会い、ライターの一言で“やり込み”の甘さについて再認識した俺は、以降「ろくにプレイもせずにゲームを批判する」というのを自然と控えるようになった。我ながら人間的に成長したな～と思うのだが（自画自賛）、逆に弊害もあった。どれだけプレイしても『QoD』に比べれば遊び足りないし、満足できなくなったのだ。

例えば俺は某『MH』シリーズを、遅まきながら携帯機の2から始めたのだが、気が付けば2千時間、続編のGで1,000時間、来る日も来る日も遊び続けて飽きない体質になってしまったのだ。もちろん、その某『MH』でも思いっきり仕事に支障を来したことは数知れず。冷静に考えると40を目前に控えたオッサン（独身）が、携帯ゲームを3千時間も遊ぶというのは世間的にどうなのか？　ってな感じだが、まぁ当人は幸せだったのでヨシといったところでしょうかね……。

これを読んでいる皆さんにも、心に残るゲームはあると思う。本当に「これだ！」と感じた一作に対しては、私生活をうっちゃって向き合うのもいいと思うんだよね。そんな貴重な体験は一生のうち何度もねーんだからさ。



そういや『QoD』資金が無くてライターから金借りたこともあるわ（笑）。まじクズだな……。

続・補足とか　当時ネットで「アルカディアは取材でタダゲーしてアイテムを稼いでいる」、「錬金のレシピをメーカーに聞いてインサイダーまがいのことをやってる」などが流れていましたが、今だから申し上げると不正解です。ただ、画撮の合間に転生の鍵を2個ツモったことはあります（ドワに転生した）。ゴメンナサイ…

海の王様

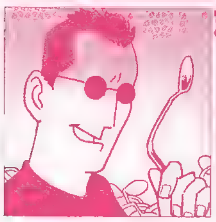
# 猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン32号 ちゃうにゃうりゃく大戦2012

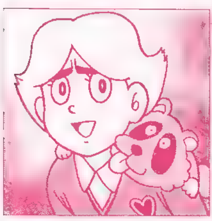
**SPEEDIを意図的に公開しなかった戦犯どもは一人たりとも逃がさんぞ！ と叫んだ宇宙賊ワイルドリザードの猛攻に耐えかねて、じっと手を見る師走の午後。2012年もモセルを宜しくお願いします。**

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

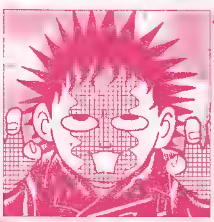
## 登場人物みたいな



**まさ**
世界線境界上を漂流していたのもつかの間、今度は過去の事象を撮影する試練を与えられたモーレツ受験戦士。もちろん、ラフを切る鉛筆は四菱ハイユニ。



**ケソ**
気付けば4回目となる今年のケンセレクションボカロ大賞、今年は奇跡の調教でしっこちびる『FREELY TOMORROW』と『Melody Line』に決めたぞジョジョーッ！



**タキョス**
再び猛者通信へと舞い戻ってきたドリラン戦士。3DSにさっさと「怪バス」の続編を出してくれれば、3DSライフがさらに潤う可能性ワンチャンあるで。

FISH ON : 01

### なんとこのページも まるるっとコクーン！

You Don t Remember.

**まさ**　そういえば君、“図星”の語源を知っておるかね。

**ケソ**　何ですか藪から棒に。……そうですねえ、僕の予想だと、どうせ中国の寒村に住む思想家が何かを思いついたときに天を仰いだら、そこに星が見えてそれを“頭星”とか言ってうんぬん……という流れだと思うがどうでっしゃろ。

**まさ**　よくある源流テンプレではあるが、残念ながら“図星”は的の真ん中、ダーツでいうところのBULLを指す言葉らしいさね。

**ケソ**　ああ、なるほど。だから「図星＝的中だろ」、というニュアンスなのか。中国の寒村とか関係無いじゃないですか！

**まさ**　何を自分で立てた仮説に逆ギレしておるのかね。自分たちが提出した法案が可決されそうだったから審議拒否をした某政党なみにワケワカメであるな。

**ケソ**　そもそも、どうして図星の意味なんか調べてたんですか？

**まさ**　いやあ、たまたま気になって、ついつい“たんきゅうのたび(byFF1)”に出てシモウ、ターというわけさね。

**突如現れたタキョス**　つーか、そんな日常再発見系の小ネタはいいからよ、次の猛者の話をしようぜ。世間はもう2012年なんだしさ。

**まさ**　2012年といえば、マヤの予言が成就したり強力な太陽フレアが磁気嵐を引き起こして地球オワコンになるなど、何かと物騒な話題が多いようだな。

**タキョス**　どれも信用できねー話なんだろ。まぁ、よくあるカタストロフ商法って奴だな。

**ケソ**　ハイッ！　2012年といえば、ズバリこの業界じゃ超能力大戦の年じゃないですかーッ！

**タキョス**　ああ、そうだよな。1998年に『サイキックフォース2012』のムックを作っていたときには遠い未来のことに思えたのに、気が付くと該当年に来ちまったなあ。

**まさ**　するってえと、今年はそこかしこで超能力者たちが時を止めたり風を操ったり炎をまとったり、重力を操る高貴な女騎士が闘ったりするのかね？

**タキョス**　なんかサイキッカーとは関係無いような輩も交ざってるようだが、まあアーケード業界的にはそのような流れになるんじゃねえか。

**まさ**　ムス。ならば、今回は記念すべき2012年の到来を記念して、アーケードと超能力について存分に聖杯問答を繰り広げようではないか！

**ケソ**　ヤー。




FISH ON : 02

### バシシのゼクがファラウェイにアモルファス

Queen In Lobe.

**タキョス**　ところでさ、ゲームの中の超能力って線引きが難しいよな。

**まさ**　そうさなあ。同じような力なのに呼び方すら違うさね。サイコッパーワーとソウルパワーはどう違うのか？　サイキッカーとESP者は同じなのか、とかな。

**ケソ**　そもそも、リュウが出す“波動拳”とかは超能力じゃないんですかスピ(鼻息)！

**タキョス**　あれは気合いの塊っつーか、超能力っつーより体育会系が放つ気迫みたいなものだろ。よくあるじゃん、恐いあんちゃんに睨まれたら寿命が縮むとかさ。

**ケソ**　なるほど。メンチビームの類に属するものなんですね。

**まさ**　あれが超能力だとすれば、ティゲルバズケルを放つミゾグゥチもいっぱしのサイキッカー扱いしなくてはならないだろうしな。

**タキョス**　ダルシムのヨガパワーはどうだ？　火を吐くほかに消えたり浮かんだりしてんだろ。あれは超能力と考えていいんじゃないか？

**ケソ**　手足が伸びるのもヨガパワーの恩恵なんですかね。

**まさ**　確かに摩訶不思議な現象を引き起こしてはいるものの、あれは修業の果てに会得した“技”であって、超能力の類に入れるのは難しいかもしれぬな。

**タキョス**　んじゃ、準超能力者とかいう感じか。

**まさ**　ちなみに、火を吹くダルシムが超能力者扱いなら、カルノフも超能力さね……と思ったのだが、あ奴の力はどちらかといえば“曲芸”に類するものではないか説。

**ケソ**　カルノフは一応、神の使いという時点で超自然的な存在である気がしますが。

**タキョス**　格闘ゲームとかはさ、『武力ONE』や『ファイティング武術』といったリアル系（？）を除くと、ほとんど“超能力”っぺえ怪しい力を使う奴がいるんだよなー。

**ケソ**　豪血寺のお種の“若返り”とかも、一種の超能力なんですかね。

**まさ**　あれは特異体質と考えた方がいいんじゃないかね。あれを超能者といってしまうと、ノアの総帥であるところのキースさんもスカウト時に困るであろうよ。

**タキョス**　いや、そもそも声かけないと思うぞ。

**まさ**　ふむ。討議する中で、超能力未満の能力は“特異体質”という言葉で片付けられるのではないかという仕分け基準が見えてきたな。だとすると、ダル公やアルシオン三世のノビール手足も“特異体質”に属するものと考えれば納得だな。

**ケソ**　超能力の定番である“予知”とか“透視”というのは、格闘ゲームにはいまいち活かされてませんよね。

**まさ**　闘いに必要なのは武闘派能力ゆえ、透視とかは肉弾戦には向かないのであろうな。予知能力などは、攻撃を避ける際には使えるだろうが、打撃力を持ち合わせてないと敵は倒せぬからな。

FISH ON : 03

### ステマ全滅！ UFOは怪獣だった！

I'll Never Forget.

**まさ**　ならば問おうではないか。超能力と魔法はどこが違うのか、答えられるというのかね君。

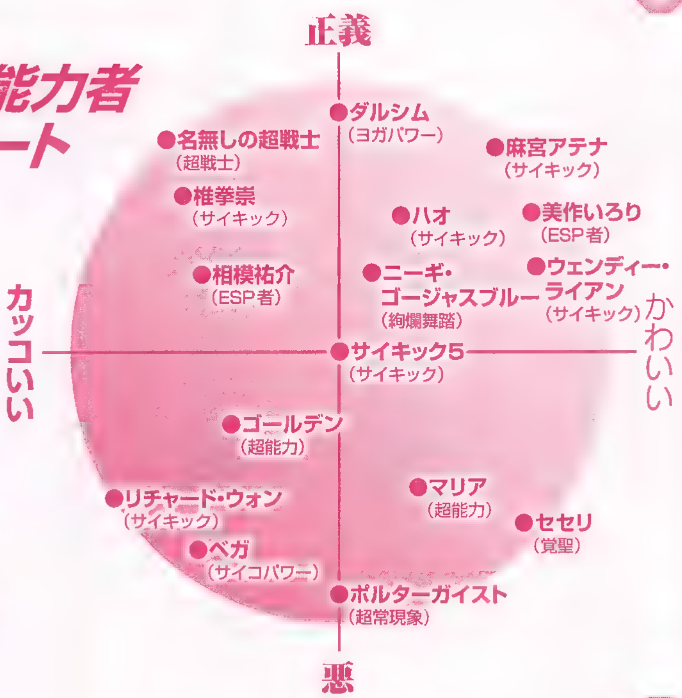
**ケソ**　あー、その区別も難しいですよねえ。



サイコッパーワー激震！

# アーケード超能力者レーダーチャート

アーケードゲームに登場する超能力っぺえ力を行使するキャラクターの傾向を、強引に分類してみたゾーっと！　彼らの平均値となるのは、元祖超能力集団として名を馳せた『サイキック5』の面々で、『エスパ冒険隊』と並ぶ庶民派超能力者たちだ。『スプラッターハウス』2面ボスであるところのポルターガイストは、超能力っつーか霊障だろ、というツッコミは至極当然ですが、超という字が付いているので強引に分類してみました。『ロストワールド』における「名無しの超戦士」も同じ理由だということは、想像に難くないだろう。




**タキョス**　魔法はなんか“超能力”とは違うよな。触媒や魔導書が力の根源だったりして、修業したり勉強したりして身に着ける、みたいな。
**まさ**　超能力は生まれ持っていた力とか、ある日いきなりタナボタ的に得てしまうとか、天然培養的な発生イメージがあるな。
**タキョス**　やってることは同じようなことなんだけどさ、魔法と超能力じゃ何かイメージ違うんだよ。
**ケソ**　物語の舞台設定でイメージが変わるんじゃないんすかねえ？　例えばSFっぽい舞台設定だと“超能力”になって、ファンタジー系だと“魔法”になるとか……。
**まさ**　なるほど。近未来設定だとパイロキネシスと呼ばれるものが、ファンタジー設定だと火の魔法、とかになるっていう寸法か。
**タキョス**　あと、超能力はなんつーか悲劇性みたいなのもあるよな。マイノリティゆえに迫害されるとか、力を制御できなくなって自滅するとか。力を持ってしまったゆえの社会的な葛藤とかさ。
**ケソ**　サイキックフォースシリーズも、マイノリティであるサイキッカーと人間との軋轢が数々の悲劇を生んだ……的な話ですからね。
**まさ**　その点、KOFシリーズの麻宮アテナは、自らのサイキック能力を活かしてアイドルはやるわ格闘大会に出るわで、超能力リア充生活を送っておるな。
**タキョス**　作品によって超能力者の立ち位置は違うからな。タイトルごとに、歓迎される作品であったり迫害対象になっていたりとな。
**まさ**　超能力的な力に憧れはするが、平穏な日々が脅かされるくらいなら一般ピーポーとして暮らした方がいいのではないか、との思いもあるさね。
**タキョス**　周りで何か事件が起こったら、まっ先に嫌疑をかけられそうで嫌だよな。
**ケソ**　超能力を頼りに、近所のおばちゃんたちから迷いネコ探しなどを押し付けられる毎日はノーサンキューですよね。

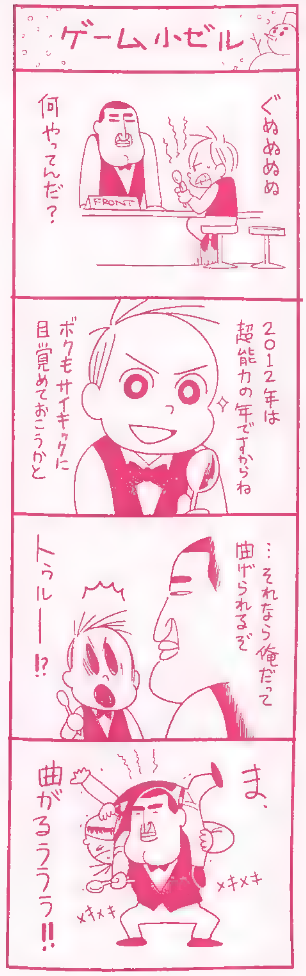
FISH ON : 04

## 戦い終わって　～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

**まさ**　今回の猛者は、いわゆる“超能力的なもの”をそこそこに分類できてよかったな。
**タキョス**　分類っつーか、無理矢理なこじつけだけどよ。
**ケソ**　超能力について語った今回の猛者ですが、ここでどさくさに紛れてメスト時代の『サイキックフォース2012』記事、“カロ事件”の真相を明かしてよかですか。
**まさ**　おぅよ。
**ケソ**　あれはですね、実は提出したラフ（記事作成の元となる、エンペツ描きのページ設計図みたいなもの）に消しゴムをかけまくってて、“カルロ”の“ル”の部分がほとんど消えてたみたいなんですね。んで、写植（ライター手書きの小汚い文字をテキストにする人）の方が“カロ”でページを作ってしまい、なぜか厳重なチェックをかいくぐってそのまま記事になってしまったというこの悲しみ。
**タキョス**　つかよー、それチェックできなかったのは、ケソの原稿提出があまりにも遅かったからじゃねえのか？　あぁん!?　例えばこの猛者の原稿が、毎回毎回遅いように。
**まさ**　フェフェフェ。ウォンばりに時を止めておくべきだったさな。
**ケソ**　ショボンヌの冬。

～つづく～




## ドリラン編集便り

プロフィールにある通り、ゲーム業界に携わる者としてソーシャルゲームにも触れておかねば！　と始めてしまったが最後、4カ月前に開始した友人のレベルに追い付いてしまったタキョスである。この記事を作成している最中は冬ランドなるイベントまっさかり（マッサカリ兆治なんつってな）、今も携帯には「キングモンスター討伐依頼」がひっきり無しにメールで届いておる。いい歳して何やってんだろーな、オレ

## 猛者っ子通信

ップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたリスクストレージには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

●あて先

あけましてまったりおめでとうございます……!

# 某業界擬人まんが えすえぬ家の人々









**[れいじんぐすとーむ]**
その昔格闘系の舞台で一世を風びした「ちょう必殺技」。当時繰り出すには最高峰の難度を誇るとされ、これが繰り出されるだけで会場はやんややんやの大喝采だったという。さらに決まると超格好いいが、その性能自体は微妙らしい。

**[きんぐおぶもんすたーず]**
格闘系舞台ブーム前夜、えすえぬ家の人々を支えた名舞台。怪獣たちが画面狭しと街を破壊しながら暴れまくるその姿は迫力満点だが、それを舞台役者たちには相当な連射能力を必要とされたらしい、いわゆる異色作である。

## IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。




[お年玉]
もともとは神様の魂を込めた石だとか、餅だとか、扇子だとか諸説あり。ちなみに同じような風習はアジア全域で見られる模様。




[かたたたきけんあずかった]
連続で言うと軽く早口言葉になる。



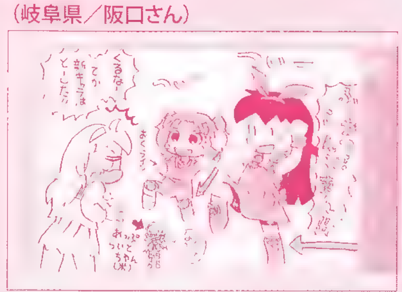

[変な顔ブーム]
本誌読者投稿ページ「A-fro」に突如巻き起こった謎のブーム(前号参照)。あるふぁさんのそれは、実際にやろうとすると案外難しい。

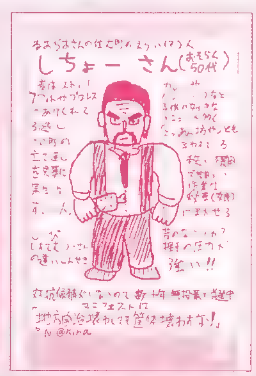
……単行本一巻よろしくお願いします!

## えすえぬNEWS 今月もおはがきありがとう!!

今月も読者の方から届いた楽しいおはがきを紹介! 岐阜県の阪口さんからのお便りでは、ねおぢおさんとあるふぁさんが2ライン同時に攻めてくる! うっかりガードを失敗しようものならそのまま吸い込まれて乱舞確定の大惨事かも。ちなみに新キャラはちっこいあっぷらいとちゃん。「えむぶいえすこ」ことねおぢおさんとは微妙なライバル関係だったりして。栃木県の@Kiraさんからは市長オーラあふれるしちょーさん(そのまんま)。きっと彼にはしちょー星が見えるに違いない! これからも巻末の応募あて先から、どぢぞぢのご応募お待ちしております!

(岐阜県/阪口さん)





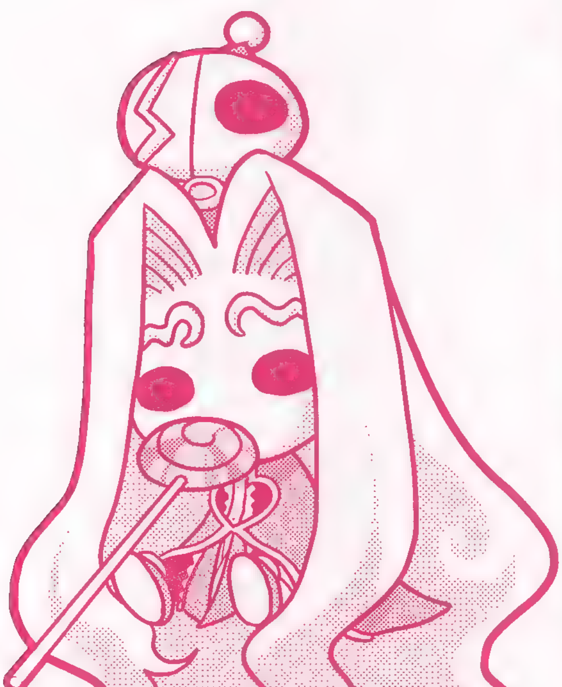

(栃木県/@Kiraさん)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ついに連載開始!!　ハートフル恋姫コメディまんが

# 恋姫☆ようちえん

大都会(ようちえん)の疲れを
癒すのは
この一服のみである






**[りんちゃん]**
軍略に秀でるが、曹操(かりん)さまからの「はずかしめ」を想像しては鼻血を出してしまう困った子。

**[三国志の郭嘉]**
荀彧に推挙され、曹操に仕えた魏の天才軍師。その才を惜しまれながら、若くして夭逝(38歳とされる)した。

**[きいちゃん]**
張飛(りんりん)を一方的に敵視している。また大食い。

**[三国志の張飛と許緒]**
西暦219年、漢中の重要拠点である陽平関にて一騎打ち。許褚が酒に酔っていたためあっという間に蛇矛にて馬上から落とされる。同年、この戦いを制した劉備は漢中王を名乗る。

**幸宮チノ　Profile**
さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ&ギャグ漫画家。最近、まさかのオタ結婚を果たす。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

# 不思議がいっぱいの「ようちえん」なのでした




**[れいはちゃん]**
縦ロールのお嬢様。プライドは高いが自身の力は皆無。

**[演舞の時間]**
一般的なようちえんでいう「おゆうぎ」の時間に近いがその内容はようちえんの覇を賭けた死闘なんである。

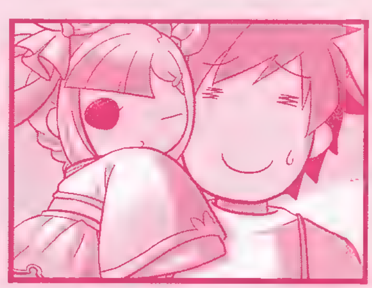
**[しおんちゃん]**
皆に慕われる蜀ぐみのお姉さん的存在。璃々先生とは何やらただならぬ縁でつながっているらしい……？

## 恋姫新聞　今月のWebの「恋☆ちえん」情報!

アルカディアブログでも大好評連載中の「恋姫☆ようちえん」。本誌と続けて読むことで楽しさ倍増のコンテンツ、12月の更新は1月13日（金曜日）と12月27日（金曜日）の予定! ここでしか読めないカラー版の「恋☆ちえん」はhttp://www.famitsu.com/blog/arcadia/から。アルカディア本誌の各情報やイベント情報や各企画記事なども掲載しているので、ぜひチェックしてほしい!



……魏ぐみの武将（？）たちが主人公を見つめる！　なにやらただならぬ雰囲気だが、その真相は果たして⁉



こ、これは今まで「恋☆ちえん」にありそうで無かった萌え展開⁉　全日本ペロリスト選手権者も納得の一本が降臨か？



●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、［　］は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

# 家庭用発売記念のスペシャル企画!!

家庭用版の発売を機に、本作を始めてみたいという人に向けて、アルカディア編集部攻略班がオススメする使いやすいキャラクターをご紹介しよう!

Text by JOKER、ふるよる

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ Ver1.1
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：TNESiCAxLive(TAITO TypeX2)
■ネットワーク：NESYS

# イチから始める『ブレイブルー』

## 扱いやすいキャラから使ってみよう!!

本作は、連続技や起き攻めといった2D格闘ゲームの肝になる部分のセオリーが他のゲームとは異なる上、固有の「ドライブ」能力がキャラクターごとの戦術に大きくかかわってくる。そして、上級者同士の戦いを見ていると、スピーディな攻防が目まぐるしく行なわれるため一見複雑な作品に感じてしまうかもしれないが、ルールさえ把握すれば、実にそう快で遊びやすいゲームとなっているので、本作をイチから始めたいという人は、まず、戦術が分かりやすいキャラクターを選び、ゲーム性を把握することを目指してみよう。以下に、入門に最適なキャラクターをピックアップしたので、まずはここで紹介する戦術や連続技を習得し、対戦に繰り出そう。そして、ある程度ゲームに慣れてきた段階でお気に入りのキャラクターに触れ



心者にもっともオススメしたいキャラクターは、ラグナ。格闘ゲームをプレイしたことのある人ならすぐに闘い方が理解できるはず。



### 「BBCS2」&「BBEX」おすすめキャラクターランキング

| ランク | キャラクター |
| --- | --- |
| S | ラグナ |
| A | ハクメン、ミュー、ジン<br>ツバキ、レリウス |
| B | S,A,C以外のキャラクター |
| C | カルル、ラムダ |

易 ↕ 難

※同ランク内での差は無い






## ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

地上戦ではリーチの長い立ちBが連続技の始動技兼けん制技として機能する。この技で相手の動きを制限しつつ、ダッシュからのしゃがみAや空中ダッシュからのジャンプCで接近戦へと持ち込もう。接近戦では、しゃがみAから➡＋Bや投げを使えば、相手のガードを揺さぶれる。相手の攻めには、空対空に強いジャンプAや対空に役立つ➡＋A、割り込みに使えるC版インフェルノディバイダーで対抗しよう。

### ココがおすすめ

- 通常＆必殺技のバランスの良さ
- お手軽に相手のガードを揺さぶれる
- 声優が杉田智和

### かんたん連続技

Ⅰ　【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ヘルズファング（↓↙←+A）→ヘルズファング追加攻撃（↓↙←+D）

Ⅱ ガントレットハーデス（↓↙←+B）→蹴り上げ（↓↙←+D）→［ジャンプC→ジャンプD］Ⓙ▶ジャンプCⒸ▶D版インフェルノディバイダー（➡↓↘+D）→→アッパー（↓↘➡+C）→踵落とし（↓↙←+D）

Ⅰはラグナの基本連続技。相手を画面端に追い込んだ状態では、ヘルズファングにラピッドキャンセルをかけて、➡＋Cなどから空中連続技に持ち込める。Ⅱはしゃがみガード不能攻撃から始動する連続技。下段のしゃがみDを警戒させた上で狙おう。

BBCSⅡ 熱血欄外

操作は難しいものの、アラクネ、カルルの連係は、相手にその連係の対処法が備わっていなかった場合、一瞬で勝負を決めるほどの爆発力を誇る。あえてこういったキャラクターを練習して「勝ち」にこだわってみるのも面白い。家庭用のトレーニングモードで連係や連続技を集中的に練習した後に、実戦をこなせば、短期間でのスキルアップも不可能ではないはずだ



## ミュー・テュエルブ



ドライブ能力、シュタインズガンナーを配置した上で攻めて行くことで、お手軽に相手に接近できるのがミューの強み。遠距離では立ちD→➡＋Dという流れで二つのシュタインズガンナーを配置しながら、立ちCや➡＋Cの先端でけん制しつつ、ダッシュからのしゃがみB、低空ダッシュジャンプCで攻め込む機会をうかがおう。相手に接近した場合は、しゃがみAなどからしゃがみガード不能攻撃の➡＋Bでガードを揺さぶるといい。また、砲台が画面上に二つ以上設置されている場合は、画面上にレーザーがしばらく残るアメノトツカを繰り出してから攻め込めば、さらに接近が容易になるはずだ。

相手の攻めに対しては、対空に役立つ➡＋A、しゃがみC、無敵時間のあるツヌグイなどで対抗しよう。シュタインズガンナー設置中に相手が近寄ってきた場合は、Dにキャンセルをかけてツヌグイ、空中ツヌグイで相手を迎撃、もしくは、ジャンプキャンセルをかけて空中へと逃げてしまうといい。

### ココがおすすめ

- 攻めのチャンスを作りやすい
- 連続技からの起き攻めが強力
- 露出度の高さが最強クラス



### かんたん連続技

Ｉ （相手しゃがみ状態）【立ちB→しゃがみC→立ちC→➡+C→立ちD】Ⓒ▶フルノツルギ（➡⬊⬇⬋⬅+C）

Ⅱ （相手画面端） ➡+BⒸ▶フルノツルギ（➡⬊⬇⬋⬅+C）→ダッシュ【立ちB→➡+A】Ⓙ▶【ジャンプ⬇+C→ジャンプD】→【しゃがみB→しゃがみC】Ⓙ▶【ジャンプC→ジャンプ⬇+C】→⬊+C

Ｉはしゃがみ状態の相手への連続技。立ち状態の相手に決める場合は、立ちB→立ちCⒸ▶フルノツルギとつなげよう。Ⅱは画面端専用。⬊+Cのあとは、立ちD→アメノハバキリ（シュタインズガンナー設置状態で⬇⬋⬅+D）と連係させれば、相手の起き上がりを攻められるはずだ。

攻めて良し守って良しの
オールラウンダー



## ハクメン



勾玉ゲージがあれば強力な連続技や連係を狙えるので、ゲージがたまるまでは、リーチの長い立ちC、⬅＋C、ジャンプCの先端などで相手の動きを制限するようにけん制していくといい。立ちCヒット時に勾玉ゲージがあれば、蓮華や紅蓮で追撃をかけるといい。⬊＋Cは発生が早く、カウンターヒットした場合は、追撃をかけられるので、これらのけん制技の合間をダッシュでかいくぐろうとする相手に狙おう。こちらから攻める場合は、ジャンプBとジャンプ⬇＋Cが有効。ジャンプBはハクメンの裏側にも攻撃判定が発生するため、頭上付近からでも相手に攻撃できる。接近に成功した場合は、下段の蓮華とダッシュ→椿祈、投げなどで相手のしゃがみガードを揺さぶり、連続技を狙おう。相手の攻めに対しては、ドライブ能力の斬神で割り込もう。立ちDやしゃがみDで相手の攻撃を受け止められれば、一気に攻守を逆転できる。立ちDは隙が小さいので、相手のけん制技に狙うといい。

### ココがおすすめ

- すさまじい強さを誇るジャンプ攻撃
- 切り返しが１ボタンで狙える
- 謎が謎を呼ぶその正体



### かんたん連続技

Ｉ 立ちB→紅蓮（⬇⬋⬅+A、勾玉を一つ消費）→⬊+C

Ⅱ （相手画面端）椿祈蓮（空中で⬇⬋⬅+C、勾玉を三つ消費）→ダッシュ【➡+C→ダッシュしゃがみC】Ⓙ▶【ジャンプ⬇+A→ジャンプ⬇+C→しゃがみC】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【ジャンプ⬇+A→ジャンプ⬇+C】→しゃがみCⒿ▶【ジャンプ⬇+A→ジャンプ⬇+A→ジャンプC→立ちC→⬊+C】

Ｉは中央の基本連続技。なお、しゃがみDの当て身後は、立ちC→紅蓮→➡＋Cと追撃できる。➡+D（当て身成功）からは、ダッシュしゃがみCⒸ▶【ジャンプB→ジャンプ⬇+A】→空中ダッシュジャンプ⬇+A→ジャンプCと決めよう。Ⅱは端限定の連続技だ。

『ブレイブルー』随一の
強力キャラクター！

BBCSⅡ 秘血閲外

現状、上級者の間では、タオカカ、ハクメン、ラグナ、ヴァルケンハインが高い評価を得ている、次いで、プラチナ、カルル、アラクネなどが相性の悪いキャラクターはいるものの、「強い」と評価されている。こうした「強キャラ」にこだわってみるのも、格闘ゲームの楽しみ方の一つだが、本作には目立って「弱い」キャラクターも居ないため、安心して好きなキャラクターを使ってもらいたい。



# ツバキ＝ヤヨイ



インストールゲージがあれば、強力な必殺技を繰り出せるため、遠距離攻撃に乏しいキャラクターには、距離を空けてDボタンでのチャージをこまめに使っていこう。チャージ中を狙いやすい技を持つキャラクターには、積極的にダッシュ立ちBや低空ダッシュジャンプCなどで攻め込み、連続技を決めて有利な状況を取ってからチャージするというスタイルを作るといい。接近戦では、立ちAからの投げや、立ちBからの→＋A、D版の審剣・風ヲ凪グ剣の最大タメで相手のガードを揺さぶるといい。

相手の攻めには、A版やD版の審槍・空ヲ突ク槍で割り込むほか、空対空に強いジャンプAやジャンプB、相手の跳び込みを見返りの大きいしゃがみCで迎撃するといった対抗策も知っておこう。審槍・空ヲ突ク槍はガードされたときのスキが大きいため、読まれない程度に使うのがベターなのだ。しゃがみC・Cからはジャンプキャンセル→低空ダッシュジャンプC・Cの連続技で一気に画面端へ追い込もう。

## ココがおすすめ

- 使いやすい通常技の数々
- そう快感あふれる攻め
- 生真面目なところに萌え！



D版の審技・閃ク壱ノ撃や審剣・光[illegible]

## かんたん連続技

Ⅰ　立ちA→立ちB・B→立ちC・CⒸ▶A審技・閃ク壱ノ撃（↓↘→＋A）→A審剣・光ヲ断ツ剣（↓↙←＋A）→A審剣・風ヲ凪グ剣（↓↓＋A）

Ⅱ（インストールゲージ一本以上）［立ちA→立ちC・C］Ⓒ▶審罰・地ヲ抱ク衣（↓↙←↓↙←＋D）→D審槍・空ヲ突ク槍（→↓↘＋D）→D審技・空ニ閃ク光（空中で↓↘→＋D）→D審技・空ヲ翔ル翼（↓↙←＋D）しゃがみ C・CⒿ▶［低空ダッシュジャンプC・C］→［立ちC→しゃがみC・C］Ⓙ▶ジャンプCⒿ▶［ジャンプC・C］Ⓒ▶A審技・空ニ閃ク光（空中で↓↘→＋A）→C審技・空ヲ 翔ル翼（↓↙←＋C）

Ⅰは立ちA始動の基本連続技。Ⅱはインストールゲージ1本以上、かつヒートゲージ50%から狙える連続技。ぜひとも習得しよう。

高性能な必殺技で先手を取って攻め込める!!



# レリウス＝クローバー



本体と人形の同時攻撃による連係がレリウスの強み……と書くと、一見難しそうに感じてしまうかもしれないが、基本的な連係を覚えるだけでも戦えるのがこのキャラクターの強み。まずは遠距離で人形を召還し、↘＋C→→＋D→前ジャンプという連係を覚えよう。この連係は、↘＋Cのヒット時は連続技へ、ガードされていた場合は、低空ダッシュ攻撃と着地後のしゃがみBがガードの揺さぶりとして機能するため、攻めの起点として優秀なのだ。この連係を、立ちBや空中ダッシュ攻撃後に狙っていくだけでも、相手にプレッシャーを与えられる。防御手段が多彩なキャラクターには、バル・ラントを繰り出して盾にするように接近を試みるなど、連係へと持ち込む手段がワンパターンにならないように注意すれば、勝率も上昇するはずだ。防御面では、相手のジャンプ攻撃に打ち勝ちやすいしゃがみCや、レドリーで相手の攻撃を回避→待機している人形に攻撃させるという切り返しを活用しよう。

## ココがおすすめ

- 連係がとにかく強力
- 連続技の威力が高い
- 女子からの人気上昇中!?



[illegible]減ったら回復を待つ動きも重要。

## かんたん連続技

Ⅰ　［しゃがみA×1～3→しゃがみB→立ちB→↘＋C］Ⓒ▶イド・ロイガー（↓↘→＋C）→イド・ハース（↓↙←＋A）

Ⅱ（相手画面端、人形召還時）→＋AⒸ▶イド・ロイガーⓇ▶→立ちD→ダッシュ［立ちC→→＋B］Ⓙ▶（ハイジャンプ）［ジャンプB→ジャンプC］Ⓒ▶イド・ロイガー（↓↘→＋C）→イド・ハース（↓↙←＋A）→（降り際に）ジャンプB→［しゃがみC→→＋C］→←＋D→↘＋C

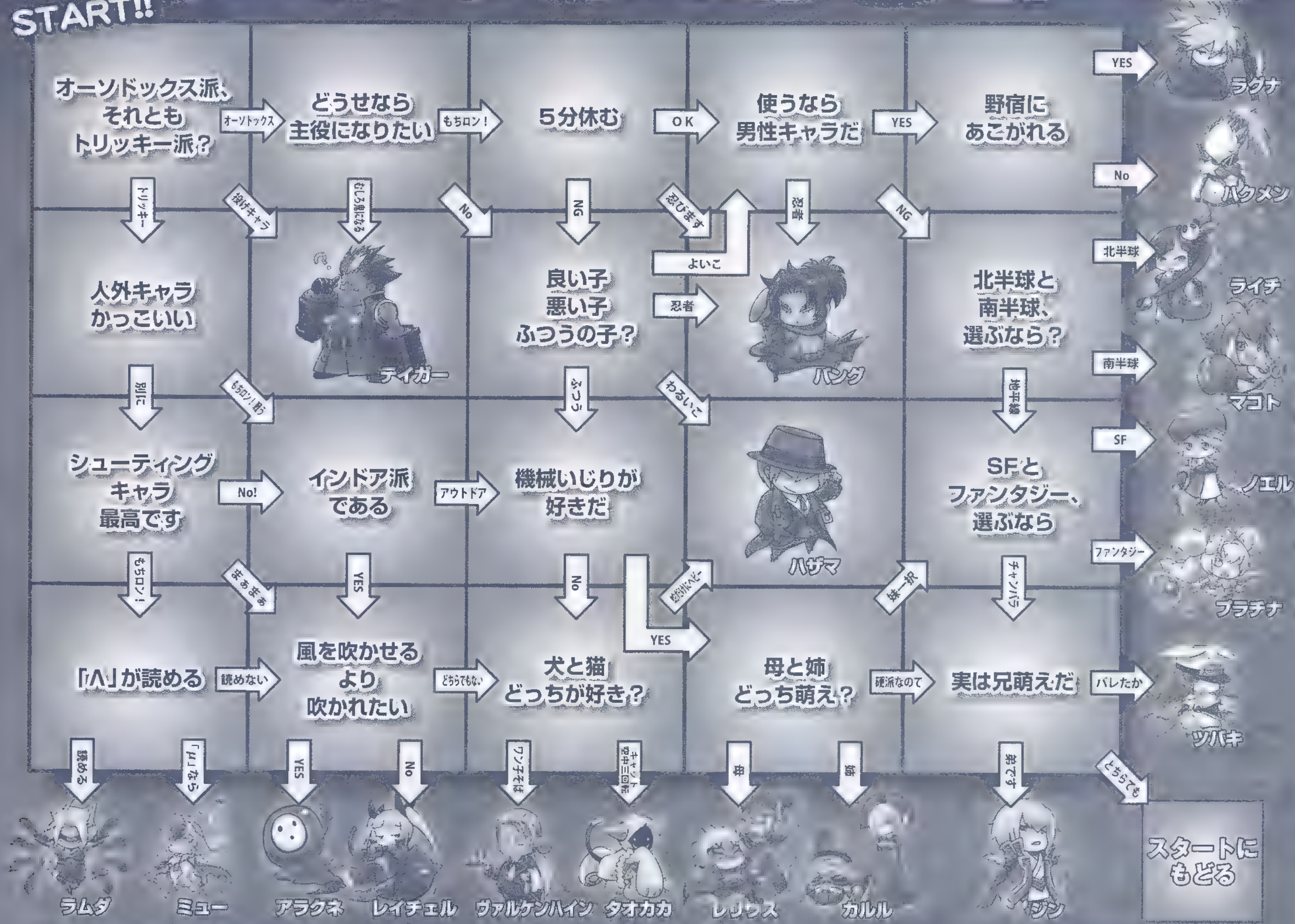
Ⅰはしゃがみ Aから決められる基本連続技。人形ゲージを節約するときは、↘＋Cで止めよう。Ⅱは画面端付近で狙いたい連続技。ガードの揺さぶりから決められるのが強みだ。ラピッドキャンセル後の立ちDはなるべく早く繰り出すのがポイントだ。

人形とともに攻める意外な簡単キャラクター

**BBCSⅡ 熱血欄外**　レリウスは攻めこそ強力だが、課題となるのは防御面の弱さ。体が大きいため、相手に触れられやすいのだ。この弱点をカバーすべく、連続技と連係の精度を高め、チャンスを活かして相手を確実に倒し切るという、攻めに特化したスタイルがプレイヤーたちの間で人気だ。追い込まれたときの切り札はレク・ヴィノム。この技で割り込みに成功すれば、攻守を一気に逆転できるはず。

# アルカディア的未来日記『ブレイブルー占い』

キャラ選びに悩むキミに朗報! 占いだから非売品の永久保存版なんだぜ!




## 家庭用『BBEX』でさらに腕を磨こう!!

さる12月17日に発売された家庭用『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』。ゲーセンならではの臨場感こそ望めないものの、家庭用ならではのモードを使えば、操作系や連続技などをより早く習得できるはず。初心者ならずとも、右記のモードなどを利用して新たな連続技の開発などにいそしむのもまた一興。また、発売を記念してPSVita・PS3・Xbox 360版それぞれを各一本ずつプレゼント。応募は1ページのプレゼントコーナーでどうぞ!

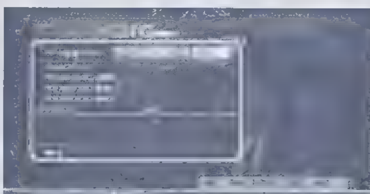


『BBEX』ではほかにもストーリーモードなどが楽しめるぞ。

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』
PSVita・PS3・Xbox 360版それぞれを各1名様にプレゼント!!
P PRESENT

### トレーニングモード

キャラクターを自由に操作して楽しめるのがこのモード。自身の各ゲージ量を自在に設定することだけでなく、相手となるキャラクターにも被ダメージ時のカウンターヒットや各種受け身など、さまざまな設定ができる。新しいキャラクターを使う時の手慣らしや連続技の練習に最適。



イグニスゲージを減らないように設定して楽しむこともできるぞ。

### チャレンジモード

与えられたノルマをこなしていくことで、自然と必殺技や連続技の上達が見込めるのがこのチャレンジモード。レベルの高いミッションにはあまり伝えられていないものも多く、新たな連続技パーツの探索としても参考になる。初心者だけでなく、上級者にもぜひおすすめしたいモードだ。



ノルマの正解となる動画をいつでも見られるのもうれしい点だ

BBCS II 熱血欄外

「BBCS2」アップデート情報1:12月14日のバージョンアップで、テイガーのボルテックチャージのガード成立時の不具合が修正され、ボルテックチャージ中のガード時に出せるスレッジハンマー追加攻撃の移行タイミングが早くなり、ボルテックチャージ中のガード時にできたジェネシックエメラルドテイガーバスターでのキャンセルは不可能になった。



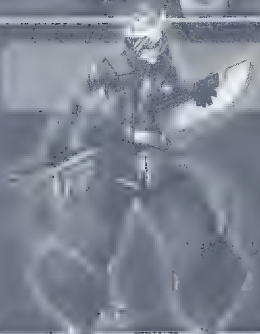
# レリウス=クローバー 全キャラ完全攻略!!

レリウスで対戦する上での、全キャラへの対策を攻略！　キャラ別の特に重要な部分をピックアップして攻略していくぞ。今回は主に立ち回りにおける基本に重点を置いたが、人形による連携が多彩なレリウスでは、相手キャラ別の固めや起き攻めも重要になってくる。立ち回りにおいてこちらの対処のさらに上を行く対処もされていくことだろう。掲載内容だけでは満足せずに、プレイヤーの手でさらなる対策を発展させて、ライバルと差を付けよう！



[illegible]なる。バル・ラントや空中ダッシュの間合いはきちんと把握しよう。

| レリウス=クローバー：人形ゲージ消費リスト | |
|---|---|
| →+D | 1300 |
| ↓+D | 2000 |
| ←+D | 1000 |
| 空中←or→+D | 1000 |
| 空中↑+D | 1000 |
| 空中↓+D | 1000 |
| イド・ハース | 1000 |
| イド・ハース(空中) | 1000 |
| イド・ナイア(空中) | 1000 |
| バル・ラント | 2000(非起動時3000) |
| バル・ライア | 1500(非起動時3000) |
| バル・テュース | 1500(非起動時3000) |
| ギラ・ノーズ | 1500(非起動時3500) |
| ギラ・アクト | 1500(非起動時3500) |
| ベル・ラフィーノ | 1500(非起動時3000) |
| ボル・テード | 1000 |
| デュオ・ヴァイオス | 2000 |
| アルター・オブ・ジ・パペット | 0 |



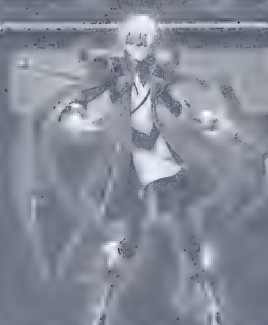
## VS ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

### 地上ではなく空中で勝負を挑め！

地上戦が優秀なラグナには、ジャンプとバル・ラントを軸に戦おう。レリウスの空中ダッシュ攻撃は、とっさに対空するのが難しいので、どのキャラにも通りやすい。また、対空しようと待ち構えているラグナには、バル・ラントから攻勢に出るといい。地上戦では、レリウスの立ちBのけん制相性は悪くない。しかし、リターンで劣ってしまうため、相手のダッシュを止める目的以外で無理に地上戦を挑む必要は無いだろう。



空中↓+Dはインフェルノディバイダーをされても[illegible]間に合うため使いやすい。



## VS ジン=キサラギ

### 空中攻撃としゃがみDに対処せよ！

ジンの空中攻撃各種は、対空ずらしの氷翔剣もあるため、非常に落としづらい。人形を召還してからの↑+C+Dによる対空をメインに戦おう。人形が召還できていないときには、ジャンプAや空中投げによる空対空で対処しよう。その際、ジンのジャンプCや、地上のしゃがみDに引っかからないように、相手の動きを見て対処できるといい。しゃがみDに対しては、間合い外からのバル・ラントや、ギリギリガードが有効だ。



しゃがみDは、ギリギリガードでジン側にマイナス2F。ガー[illegible]



## VS ノエル=ヴァーミリオン

### チェーンリボルバーにはデトネーター

ドライブの無敵を利用した攻撃が強力なノエルだが、攻撃の多くが弾属性のため、レリウスの人形攻撃が止められることは少ない。バル・ラントやバル・テュースを多く使っていけば、立ち回りにおいて対処するのは難しくないはず。危険なのは空中D。空中投げなどで勝てるものの、一点読みになってしまうため、無理に対空をせずに避けてから反撃を狙う方が無難。通常攻撃で押してくるようならばこちらも通常攻撃で対抗しよう。



空中Dは[illegible]して無敵。レリウスは空中投げ[illegible]

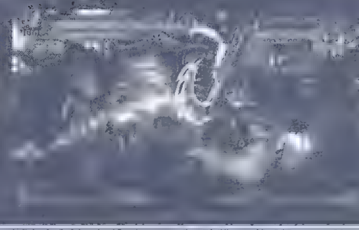
『BBCS2』アップデート情報2:レリウスでイグニス召喚必殺技の複合入力による不具合が修正された。それに付随し、レリウスの必殺技発生時には必ず指示モーションを取るようになった。



## VS テイガー(TR-0009)

### 常に人形ゲージを維持せよ！

弾属性に対して無敵のスレッジハンマーを持つため、バル・ラントなどの人形技を軸にして攻めるのは危険。必殺技よりも、人形の➡＋Dを使うようにしよう。直後にレリウスの攻撃を出すことで、安全に相手の行動をつぶすことができる。地上戦に意識を向けているようならば空中ダッシュで飛び込むのも有効だ。テイガーにはしゃがみ状態に立ちAが当たるので、接近することができたら、立ちAからの強力な二択をお見舞いしよう。



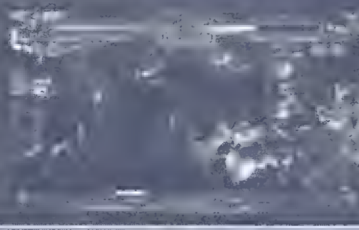
立ちAから⬅➡＋D＋C押しっぱなしで[illegible]中段からの[illegible]を狙っていこう。



## VS タオカカ

### ダンシングエッジに注意！

空中で高い機動力を持つタオカカ。レリウスのしゃがみCをきちんと合わせれば対空することができるが、硬直が長く、的を絞りにくいため難しい。必ず人形を召還した状態でしゃがみCを狙おう。もし空振った場合には、相手の位置に合わせて⬅＋Dや➡＋Dでフォローできると、相手も跳び込みづらくなる。様子見や逃げが多くなったならば、着地に合わせてバル・ラントやバル・ライアを使って攻め込もう。人形ゲージの管理が大事だ。



しゃがみCでは[illegible]をバックステップにも[illegible]てるため、[illegible]時にも[illegible]な攻撃[illegible]。



## VS レイチェル＝アルカード

### 本体の動きに気をつけるべし

飛び道具が主体のレイチェルには、バル・ラントが非常に有効で、レイチェル側も対処しづらい。その分、バル・ラントを出す前にシルフィードと空中ダッシュなどで本体が攻めてくる可能性があるので、対空ができるように心構えておくこと。相手が空中ダッシュできる状況では無理せずに、安全な状況で人形を召還するようにしよう。端同士などになったとしても、バル・ライアは対処されやすいので、普通に接近した方が無難。



レリウスの立ちBはレイチェ[illegible]＋Bと相性が[illegible]。[illegible]離では注意しよう。



## VS アラクネ

### リスクをおかさずチャンスを与えるな

空中に居ることが多いアラクネには、人形を召還しての⬆＋C＋D入力による対空が機能しやすい。PならばQに気を付けながら、対空していこう。逃げながらゼロベクトルを出された場合には、必ず着地硬直を狙うこと。バル・ラントやバル・ライアを使うことで、本体と人形のどちらかは着地を攻撃できるだろう。烙印が付いてしまった場合には、バル・テュースやデュオ・ヴァイオスを壁にして、落ち着いて対処しよう。



⬆＋C＋Dによる対空は、fマルg以外にまず負けない。空[illegible]



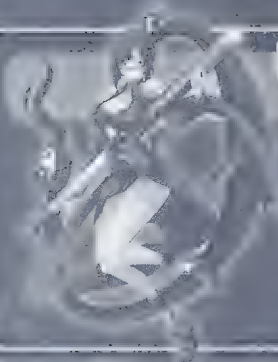
## VS シシガミ＝バング

### バング流手裏剣術にはデトネーターで

空中での機動力が高いバング。バング流手裏剣術に引っかかりやすいレリウスは、単体で対処するのが難しい。人形を召還したら、人形を置き去りにしないように、歩きなどでゆっくり接近しよう。相手がバング流手裏剣術の釘とともに攻めてきたとしても、人形の➡＋Dを出すことで、人形が釘を受け止め、本体で対処することができる。人形の攻撃を本体でフォローするように動けるようになると戦いやすくなるだろう。



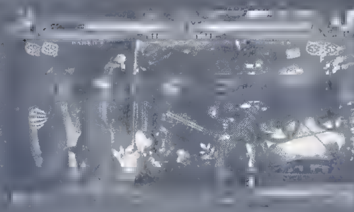
本体の攻撃が[illegible]



## VS ライチ=フェイ=リン

### 人形を召還するタイミングを見極めよ

レリウスよりも長いリーチと、下に強い空中攻撃を持つライチ。うかつな召還は、ライチの➡+Bや空中ダッシュ攻撃に負けやすいので危険。➡+Bからの➡+Cが来ないのを確認してからの召還や、ライチが棒を置いた[illegible]を確認してバル・ラントを[illegible]う、などで人形を呼び出そう。ライチの[illegible]以外の間合いには、レド・リーが機能しやすいので、召還中ならば割り込みから[illegible]な状況へと持ち込みやすい。バリアを使って間合いを離そう。



[illegible]を召還してしまえ[illegible]人形をレ[illegible]リーで避け[illegible]狙って[illegible]ける。



## VS カルル=クローバー

### 挟み込まれないように丁寧に闘え！

人形使い同士の戦いとなるカルル。カルル側はニルヴァーナを前に出しながら接近することがメインになるが、バル・ラントはニルヴァーナを貫通してカルル本体へと届く。本体に攻撃をガードさせれば、基本的にはニルヴァーナの動きは止まるため、接近は容易だ。バル・ラントをカルル側がいかにさばくかを観察し、こちらもそれに合わせて対処していこう。こちらの人形ゲージが少なくなってしまったら、一度逃げて回復しよう。



しゃがみAや立ちAはギリギリガードすると連続ガードにな[illegible]



## VS ハクメン

### ゲージをためて連続技をたたき込め！

ドライブの当身が、人形相手に機能しやすいハクメン。機動力は高くないので、人形ゲージを常に維持して闘うことができるが、その間にハクメン側のゲージもたまってしまう。ゲージを大量に使って接近し、足りなくなったら逃げて回復するというヒットアンドアウェイ戦法をおすすめする。接近には空中攻撃と空中各種Dを使い分け、当て身で対処されづらくするといい。その際、[illegible]の鬼蹴〜[illegible]に当たらないように注意しよう。



レリウスの⬇+[illegible]ため、当て身で[illegible]それに頼らない[illegible]



## VS ラムダ

### 飛び道具には、人形を盾に接近せよ！

飛び道具が主体のラムダには、バル・ラントやバル・ライアが機能しやすい。ただし、召還の出始めをラムダの立ちDや➡+Dで止められてしまうので、きちんと隙を見て召還しよう。ラムダの立ちDなどをガードした後は、スパイクチェイサーに対してバル・ラントが確定するため、ラムダ側は接近させないように飛び道具を出すことが非常に困難。各種アクトパルサーに注意しながら、追うようにバル・ラントで間合いを詰めよう。



[illegible]



## VS ツバキ=ヤヨイ

### 相手にゲージをためさせないように

チャージゲージを消費した必殺技が強力なツバキ。特にD審技・閃ク壱ノ撃は人形ごと本体へと攻撃されることが多く、D審剣・光ヲ断ツ剣はバル・ラントや立ちBを避けながら攻撃してくる。逆にこれらが出せない場合には、バル・ラントや立ちBが機能するので、ゲージを使い過ぎないように接近し、チャージしにくい距離をキープしよう。ただし、ツバキの空中攻撃は下に強く、対処が難しいため、対空は意識しておくこと。



チャージゲージがあるときはバル・ラントを出しても様子を[illegible]



## VS ハザマ

**ウロボロスガード時の対処を覚えよう**

ウロボロスによる接近への対処が難しいハザマ戦。ウロボロスをガードした場合の硬直が少なくなり、移動派生からの攻撃が連続ガードになることが無くなったため、ガード後に対処できるようになるといい。召還中ならば、ウロボロスをガードした直後にレ[illegible]リーをすることで、移動してきたハザマに人形で攻撃することができる。移動派生からさらにウロボロスを出してくるのを防ぐために、相手のウロボロスゲージは確認しよう。



[illegible]



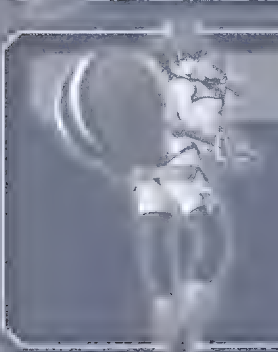
## VS ミュー・テュエルブ

**立ちBを駆使して立ち回ろう**

けん制と飛び道具が優秀なミューだが、地上けん制では、レリウス立ちBが機能しやすく、ドライブのシュタインズガンナーは、攻撃をガードさせれば飛び道具が発生しないため、バル・ラントも機能しやすい。ジャンプCに気をつけながら接近しよう。シュタインズガンナーを大量にまかれて厳しいときは、ガードしながら接近し、ミューが接近してきたら、一度逃げることで、連続して飛び道具を出され続ける状況を回避できる。



[illegible]の立ちCに対して、レリウス立ちBで一方的に勝てる。



## VS マコト＝ナナヤ

**早い接近をいかに止められるかが鍵だ**

マコトは地上ダッシュが速いので、召還をさせてもらえる隙が少ない。ダッシュを立ちBで止めようにも、マコトには◆＋Cやアステロイドビジョンもあるために難しい。ベル・ラフィーノによる召還や、しゃがみAなどで自分からマコトに攻撃しにいく、などを使い分けよう。人形の召還に成功したら、しゃがみBでダッシュを止め、硬直を人形でフォローするように動くといい。空中◆＋Bなども有効なのでうまく使っていこう。



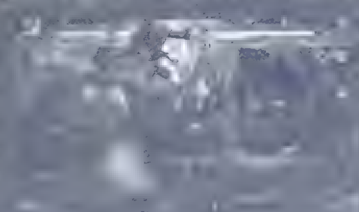
レリウスの立ちBはマコトの◆＋Cに負けやすい。人形でフォローすることも難しい。



## VS ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

**ウェーア・ウォルフには人形で勝負!!**

ドライブによる変身状態の立ち回りや崩しが強いヴァルケンハイン。相手が狼に変身している時は、こちらも人形を召還して、地上で待ち構えよう。バル・ラントや◆＋Dは狼状態で避けづらく、対空も◆＋C＋Dを使うことで処理しやすい。相手が狼ゲージ回復のために逃げた場合は、無理に追わず、人形ゲージを回復させることも考えよう。相手には狼ゲージがあり、こちらには人形ゲージが無い、という状況を避けるように戦いたい。



[illegible]にはベル・ラフィーノが有効。[illegible]



## VS プラチナ＝ザ＝トリニティ

**ジャンプCの間合いを見切ろう**

プラチナはジャンプCが優秀で、牽制するしに使えるスワロームーンや、マジカルシンフォニーによる武器の補給もあるため、着地を狙いづらく、接近するのが難しい。空中のプラチナにバル・ラントを撃つ場合には、[illegible]をよく見て、スワロームーンなどで空振りさせられないように出そう。対空にはダッシュからのしゃがみ[illegible]によるフォローと、空中投げを使い分けることで、スワロームーンを抑制していこう。



バル・ラントは避けられてしまいやすいため着地を狙って出[illegible]



ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

**ここからは現役選手を対象にした"WORLD-CLASS"レアカードを公開。実用性の高いカードの特徴を理解し、ゲーセンでその力を見せつけよう!**

Text：たてしゅ、マンモス丸谷、名波シュン



# 『10-11』レアカードリストPART2

WORLD-CLASS CF



## ディディエ・ドログバ

| チームスタイル | スペースメイキング |
|---|---|
| スキル | グラビテーション |

### 衰えを知らぬチェルシーの王

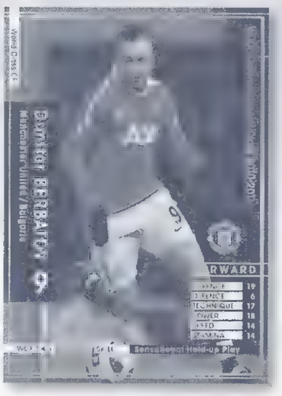
毎年のようにワールドクラスのFWが加入するチェルシーの中にあって存在感を放ち続けるエースストライカー。チームのリーグ優勝、得点王を獲得して臨んだ10－11シーズンはチームの不振と途中加入のトーレスとの連携に苦しみ、物足りない成績でシーズンを終えたが、高い身体能力と気心の知れた同僚、マルーダやアネルカとの連携は健在だ。

**使用感**

ハイボールに対するトラップやダイレクトシュートの精度が非常に高く、浮いたボールの受け手としては最上級の選手。しかし足下へボールを受けた際はファーストタッチが不安定でドリブルの間隔が大きいためボールを失いやすい。いかにペナルティエリアの近くで空中戦を挑ませられるかによって決定力が大きく変わるだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 6 | 15 | 20 | 15 | 15 | 90 |

WORLD-CLASS CF



## ディミタール・ベルバトフ

| チームスタイル | センターポスト |
|---|---|
| スキル | ゴール前の恒星 |

### 完成されたターゲットマン

レバークーゼン（ドイツ）、トッテナム（イングランド）での活躍を経て名門マンチェスターユナイテッドへとやってきたブルガリアを代表するFW。10-11シーズンはチャンピオンズリーグ決勝でベンチ外に回されるなど不遇な経験もしたがプレミアリーグ得点王を獲得しており、ユナイテッドのリーグ優勝に間違いなく貢献した一人だ。

**使用感**

ポストプレイによる周囲を活かしたプレイとどんなクロスにもピンポイントで的確に合わせるフィニッシュワークに定評のある選手。チームスタイルを発動を発動させるとパス、特にハイボールが彼に集中的に供給されるので、意図的にパワープレイに持ち込める。そこから高い確率で得点につながる動きを見せられる数少ない存在だ。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 6 | 17 | 18 | 14 | 14 | 88 |

WORLD-CLASS CF



## ズラタン・イブラヒモビッチ

| チームスタイル | シュート重視 |
|---|---|
| スキル | スウィープショット |

### 歴史に残るビッグ・ガイ

奔放な行動とビッグマウスでスウェーデン代表や所属クラブで軋轢を生むことも多いが、アヤックス、ユベントス、インテル、バルセロナ、そして現在在籍しているミランと移籍したクラブすべてにリーグ優勝をもたらしている実力は本物。大柄ながら足下のテクニックに秀で、アクロバティックな体勢からのシュートを得意とする。

**使用感**

今作のイブラヒモビッチはアシスト意識が高かったこれまでに比べ、ストライカーとしての純度が増した印象。パスの速度や高さを問わず懐にボールを収めた後は、強烈なシュートで得点を狙える。シュートの威力と精度はキープレイヤーに任命すればさらにアップする。点取り屋としては過去最高のイブラヒモビッチといってもいいだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 5 | 19 | 20 | 16 | 15 | 94 |

**FCアルカディア日記** World Class CFに選ばれた選手はいずれもボールの奪い合い(とくに空中戦)に強い。ロングボールの競り合いに勝ってボールを得て、そのままゴールへシュートを打つという、本作で有効になった戦術とマッチしており、彼らを使うならぜひロングボールを活用できるチームスタイルやフォーメーションを使ってもらいたいところ。(マンモス丸谷)

## シンジ・カガワ

WORLD-CLASS SS



| チームスタイル |
|---|
| シャドーストライク |
| スキル |
| バイタルスナッチャー |

セレッソ大阪からドルトムントへと移籍するとたちまちチームに融合。怪我でシーズン後半を棒にふるが、ダービーでの活躍などでサポーターの心をつかんだ。

**使用感**

トラップが非常に巧みで、そこからのドリブル突破やパスなどで決定機を生み出せる。シュートを打って点を取らせるならトップ下やセカンドトップ。ドリブルを活かしたいなら右ウイングで起用するといいだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 9 | 17 | 10 | 18 | 16 | 88 |

## ダビド・ビジャ

WORLD-CLASS SS



| チームスタイル |
|---|
| ゴールハンティング |
| スキル |
| 無限のゴールビジョン |

クラブレベルでの栄光を勝ち取るためにバルセロナへと移籍。左ウイングというバレンシア時代とは異なる役割を与えられるも20以上のゴールを決めた。

**使用感**

前線のどこでも優れた得点感覚はつねに全開。ドリブル突破や絶妙なポジショニングからのシュートで得点を量産する。能力の変化より"バルサの一員"になり有力選手とさらに連携がつながりやすくなったのが大きい。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 8 | 17 | 14 | 18 | 16 | 93 |

## ファン・マヌエル・マタ

WORLD-CLASS SS



| チームスタイル |
|---|
| キープレイヤーアタック |
| スキル |
| ミダスタッチ |

左サイドからのカットインやゲームメイクで活躍していたが、ビジャ、シルバの移籍によりトップ下へ移動。チームの全権を担う存在としてリーグ三位に貢献した。

**使用感**

攻撃的なポジションならどこでもこなせる選手だが、得点の匂いがするプレイを多く見せるのは左ウイングやセカンドトップ。好調時にチームスタイルを発動させれば敵を置き去りにするドリブルを披露してくれる。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | 8 | 17 | 14 | 18 | 15 | 89 |

## サミル・ナスリ

WORLD-CLASS SA



| チームスタイル |
|---|
| ミックスパスワーク |
| スキル |
| マロラクティック |

昨シーズンは崩しの場面だけでなく、ゴールを奪う得点力においても長足の進歩を遂げて何度もチームのピンチを救った。代表でも今や中盤のレギュラー格だ。

**使用感**

浮き球のスルーパスやマルセイユターンなどの多彩な技を繰り出して攻撃に違いを生み出す。守備意識も非常に高く、相手のボールを高い位置で奪い取ってショートカウンターが演出できるのも実に心強い。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 10 | 19 | 12 | 17 | 15 | 89 |

## ナニ

WORLD-CLASS SA



| チームスタイル |
|---|
| ドリブル突破 |
| スキル |
| 戦慄の反転 |

10-11シーズンはC.ロナウドの抜けた穴を埋めるという難題を見事に遂行。ユナイテッドの右サイドという確固たる居場所を築き、ブレイクを果たした。

**使用感**

初期状態は個人技もパスワークも微妙な印象だが、個人能力の向上、もしくは周囲との連携が確立されると大きく化ける。成長すれば右サイドを深く切り裂き、決定的なクロスを何度も上げてくれるだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 8 | 17 | 14 | 19 | 15 | 89 |

## クリスティアーノ・ロナウド

WORLD-CLASS SA



| チームスタイル |
|---|
| シュート重視 |
| スキル |
| チキータ |

メッシと双璧をなすスーパースター。今回のカードは主に左サイドを担当し、リーグ戦40得点というスコアで得点王を獲得した結果が反映されている。

**使用感**

左サイド、中央での動きが鋭くなり、どこからでも得点を狙える選手に変貌。広くなったプレイエリアを考えると過去のMVPカードよりも使いやすい、歴代最高のC.ロナウドのカードといっても過言ではない。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 5 | 19 | 18 | 20 | 15 | 97 |

## ベスレイ・スナイデル

WORLD-CLASS OM



| チームスタイル |
|---|
| フィールド支配 |
| スキル |
| 時空の覇者 |

代表でもクラブでも不動のトップ下として君臨。昨年はFIFA世界最優秀選手賞こそ逃したものの、世界中のサッカー記者の投票だけなら彼がトップだった。

**使用感**

両足で強烈かつ正確なキックが蹴れるのが最大の長所で、細かい足技を駆使したドリブルの突破力もハイレベル。プレイスキックのキッカー役としても非常に優秀で、シュートの決定力も申し分がない。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | 8 | 18 | 16 | 16 | 16 | 91 |

## アンドレス・イニエスタ

WORLD-CLASS OM



| チームスタイル |
|---|
| チャンスメイク |
| スキル |
| 無限軸 |

中盤より前のポジションならすべてをこなす世界最高レベルの万能プレイヤー。チームの窮地を救うスーパーゴールをたびたび決めるなど稀有な得点感覚も持つ。

**使用感**

攻撃的な役割ならどの位置でも機能する特徴はそのままに、最前線で起用した際の得点力がアップしている印象。イニエスタ本人を目立たせたいならセカンドトップで起用するのがベストといえるだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 10 | 19 | 12 | 18 | 18 | 95 |

## メスト・エジル

WORLD-CLASS OM



| チームスタイル |
|---|
| キープレイヤーアタック |
| スキル |
| 勝利の鍵 |

南アフリカで鮮烈な印象を残し、白い巨人への移籍を果たした攻撃的MF。左足からくり出される精確なパスで26アシストをマーク。移籍初年度で結果を出した。

**使用感**

MFで起用するとあまり自己主張せず、堅実なパスや守備がプレイの中心になりやすい。目立った活躍をさせたいならFW起用がオススメ。スペースへの飛び出し、強烈なシュートといった隠れた才能でゴールを奪える。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 8 | 19 | 13 | 18 | 17 | 91 |

**FCアルカディア日記**

**ビジャ補足**:ウイングとして起用されたことが影響してか、クロスの種類が多くなり、精度も増している。これまでと比べてアシストも期待できる1枚だ。

**イニエスタ補足**:スタミナ18は攻撃的MF、FWとしては破格の数字。比較的運動量が少なくてすむセカンドトップで起用すればほとんどバテることなく毎試合活躍できる。(マンモス丸谷)

## ダレン・フレッチャー

WORLD-CLASS CM



| チームスタイル |
| --- |
| アタッキングセントラル |
| **スキル** |
| 共鳴の矢 |

昨シーズンにセンターハーフのレギュラーをガッチリと確保。攻守両面で精力的に動き回り、チャンスと見れば得点機にも顔を出すスコールズの正当後継者だ。

**使用感**

中盤の低い位置からロングパスを出したり、精力的なフリーランニングで味方の攻撃をサポートするのを得意としている。守備では相手のパスコースを察知してインターセプトする能力に長けたセンターハーフだ。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 13 | 15 | 14 | 15 | 17 | 88 |

## バスティアン・シュバインシュタイガー

WORLD-CLASS CM



| チームスタイル |
| --- |
| ドリブリングビルド |
| **スキル** |
| 超電導 |

バイエルン、ドイツ代表の中盤を司る大型MF。デビュー時は左サイドが定位置であったが、現在はセンターハーフとして活躍。フリーキックの名手でもある。

**使用感**

実際と同じポジションで起用すると体を張った守備と堅実なパスで貢献してくれるが、真価を発揮するのはサイドに置いたとき。チームスタイルが発動でき、パワフルなドリブル突破で決定機を演出できる。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 12 | 16 | 17 | 17 | 16 | 93 |

## シャビ

WORLD-CLASS CM



| チームスタイル |
| --- |
| ワイドゲームメイク |
| **スキル** |
| 絶対視野 |

バルセロナ哲学をその身で体現する象徴的選手。正確無比なパス、高い戦術眼など技術面はもちろん、最近はスピードやスタミナ面も高い数値で評価されている。

**使用感**

パス関連の能力はもう上げようのない領域にまで達しているのか、前作からの変化はほとんど無し。スピードやディフェンスが上がって守備面は向上している印象。隠れた特徴であるシュート力は今作でも健在だ。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 12 | 20 | 13 | 16 | 17 | 94 |

## ヌリ・シャヒン

WORLD-CLASS DM



| チームスタイル |
| --- |
| ロングスルーパス重視 |
| **スキル** |
| ボスポラスブリッジ |

ドルトムントというチーム全体の動きを司るMF。クラブを優勝に導き、ブンデスリーガ最優秀選手を獲得。その成果を引っさげ、レアルマドリードへと移籍した。

**使用感**

中盤の底から長短のパスでゲームメイクができるうえ、数値以上の守備力を持っているため（スタミナがあるうちは）ワンボランチもこなせる。ドリブルはあまりうまくないため、前線での破壊力を期待するのは酷。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 11 | 19 | 14 | 14 | 15 | 88 |

## セルジ・ブスケッツ

WORLD-CLASS DM



| チームスタイル |
| --- |
| セーフティパスワーク |
| **スキル** |
| 永久標識 |

バルセロナのカンテラ出身らしい技術とインテリジェンスをそなえたMF。ボランチでの出場が基本だが、センターバックでも高いパフォーマンスを披露する。

**使用感**

ポジショニングを重視した守備を行なうため移動範囲は少ないが、その分プレイの計算はしやすい。対人戦で相対するトップクラスのFWに対しては厳しいが、CPUが相手ならセンターバックとしても起用できる。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 13 | 17 | 16 | 13 | 16 | 88 |

## シャビ・アロンソ

WORLD-CLASS DM



| チームスタイル |
| --- |
| ダイレクトプレイ |
| **スキル** |
| ボーダレス |

広い視野と高精度の長短のパスでゲームメイクを行なうピボーテ。加入からまもなくレアルマドリードにフィットし、いまやチームに欠かせない存在となった。

**使用感**

サイドチェンジやロングパスの精度はシリーズ随一。今バージョンはロングボールがFWに通りやすいのでその価値は高い。フリーキックの名手でもあり、30～40メートルの距離でも高確率でゴールネットを揺らす。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 14 | 18 | 16 | 13 | 16 | 91 |

## 俺たちにWCCFを語らせろ!!

**早野シュン**　初めまして！ FCアルカディア新人の早野シュンです！

**マンモス丸谷**　……はいはい、名波さんでしょ。

**早野シュン**　ば～れ～た～か～（ダイ〇モンドアイに出てくる前世魔人風に）。

**たてしゅ**　……いきなり読者置いてけぼりすぎるモノマネきたコレ。

**早野シュン**　最近の若い読者にはブラックデ〇ルの方が親しみが沸いたか。

**マンモス丸谷**　……一体早野さんにとって何歳までが「若い」なのか。それで、今月のトピックスは？

**早野シュン**　今回は『WCCF』のスピンオフアプリ、「WCCFカードクリエイター」をご紹介します！

**たてしゅ**　自分の絵や写真を取り込んで、『WCCF』風のカード画像を作成できるアプリですね。

**早野シュン**　今回は最新の『10-11』バージョンに対応してiPhone／iPodアプリに再登場！ 好評の選手カードリストやカードクリエイト機能を通じて、『WCCF』の魅力を存分に味わうことができるスグレモノなのです。そして今回は残念ながら写真で紹介できませんが、なんとレアカードバージョンのフレームも用意されているとのこと。

**マンモス丸谷**　カードのチェックリストは本当に便利ですよね～。出先のゲーセンで取得カードのチェックができるのはありがたい！

**早野シュン**　対応機種を持っているプレイヤーは使わざるを得ない出来。むしろこのためにiphone購入することさえあり得る・オルテガな感じですな。

**マンモス丸谷**　右の写真はオルテガじゃなくてテラドーナなんですけどね。

**早野シュン**　ぎゃふん。詳しくはWCCF公式ホームページ（http://www.wccf.jp）まで！




アプリでは自分だけのオリジナルカードを作れる機能やチェックリストのほか、現行バージョンのカード画像を確認することもできる。端末を持っている人なら利用しない手は無いぞ！

**FCアルカディア日記**　「10-11」バージョンになって以降、ドリブル中にファウルを誘う選手が一部存在するように思えるは気のせい!? 普段はファウルをする場面など滅多にない名うてのDFが、なぜか特定のドリブラーにタックルすると遅れ気味に滑ってファウルを誘われてしまう場面が多いような‥‥。このあたりも今後の研究課題としたい。（たてしゅ）

## ファビオ・コエントラン

WORLD-CLASS SB



| チームスタイル |
| --- |
| サイドチャンスメイク |
| スキル |
| 創造の翼 |

昨年のワールドカップで一躍脚光を浴びたポルトガル期待の星。左の中盤やサイドバックが本職だが、新天地のレアルでは右サイドバックとボランチにも挑戦中。

**使用感**

常に高い位置にポジションを取る攻撃的な左サイドバックで、高速フェイントや鋭いクロスが蹴れる技術もあるのでウイングでも使える。守備はカバーリングこそしっかりしているが、一対一ではやや不安定な印象。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 12 | 16 | 11 | 19 | 17 | 89 |

## ダニエウ・アウベス

WORLD-CLASS SB



| チームスタイル |
| --- |
| クロス重視 |
| スキル |
| キラークロス |

直接FKも得意とする破格の攻撃力を備えた右のラテラルとしてバルサでは不動の地位を確立。ブラジル代表でもマイコンからレギュラー奪取を狙っている。

**使用感**

一対一での守備対応がしっかりできて、味方がボールを持てば積極果敢にオーバーラップを仕掛け、高精度クロスでアシストを量産する。ドリブル突破も得意だが、ややボールを持ち過ぎるのが気がかりか？

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 13 | 15 | 16 | 17 | 20 | 96 |

## ファン・カプデビラ

WORLD-CLASS SB



| チームスタイル |
| --- |
| ムードメイキング |
| スキル |
| シャイニングサン |

クラブでも代表でもコンスタントに出場を続けるベテラン左サイドバック。とても気さくな性格の持ち主で、同僚の選手からもサポーターからも人気が高い。

**使用感**

精力的なフリーランニングで、攻守両面で味方をサポートするのが持ち味。帰陣も速く、守備面でも十分に計算が立つ。左足から放つクロスボールの精度は高いが、ドリブル突破とシュートはあまり得意ではない。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 14 | 15 | 15 | 15 | 16 | 89 |

## ネマニャ・ビディッチ

WORLD-CLASS CB



| チームスタイル |
| --- |
| ペナルティエリアブロック |
| スキル |
| マンオブスティール |

負傷者が続出した昨シーズンのユナイテッドにあってコンスタントに活躍、チームを救った功労者。相棒のリオに代わりキャプテンを任される機会も増加中。

**使用感**

足が遅いため相手ボールホルダーへの寄せが遅れることもあるが、一対一でのマーキング能力に優れていてヘディングも非常に強い。ボールコントロールはやや荒っぽいがフィードの精度に関しては特に問題は無い。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 19 | 12 | 20 | 13 | 16 | 90 |

## マッツ・フンメルス

WORLD-CLASS CB



| チームスタイル |
| --- |
| アンチポストプレイヤー |
| スキル |
| 怒涛の競り |

10代のころからドルトムントのスタメンとして出場している、若手ながら経験豊富なDF。パワータイプではあるが優れた戦術眼を持ち、ファウル数も少ない。

**使用感**

突出したパワーの数値に目がいくが、実際はポジショニングや判断力にも優れ、さらにはフィードも水準以上と、なんでもソツなくこなす優等生的な選手。欠点は連戦になると90分持たなくなるスタミナか。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | 19 | 12 | 19 | 12 | 14 | 88 |

## リカルド・カルバーリョ

WORLD-CLASS CB



| チームスタイル |
| --- |
| ディレイディフェンス |
| スキル |
| ケルベロス |

最近はケガなどで試合を欠場する機会が増えた感があるが、出場すればさすがの存在感でチームの守備力向上に貢献。恩師の元で再びひと花咲かせるか？

**使用感**

危険なスペースをいち早くつぶすカバーリングと、相手のパスをカットする能力がズバ抜けて高い。ボール奪取後に繰り出す、長短織り交ぜたフィードの精度も◎だ。唯一の欠点は能力成長が遅いこと。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 20 | 14 | 16 | 14 | 16 | 90 |

## エドウィン・ファン・デル・サール

WORLD-CLASS GK



| チームスタイル |
| --- |
| セーフティディフェンス |
| スキル |
| トータルセキュリティ |

安定したセービングと、まるでフィールドプレイヤーのような正確なボールコントロール能力を持つ稀代の名手。昨シーズン限りで惜しまれつつ現役を引退した。

**使用感**

飛び出すスピードが以前より遅くなったものの、あらゆるシュートに対して的確に反応するセービング技術の高さはさすが。ハイボール処理もパントキックの精度も文句なしだが、PK戦はさほど強くない印象だ。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | 20 | 16 | 16 | 9 | 9 | 79 |

## ビクトール・バルデス

WORLD-CLASS GK



| チームスタイル |
| --- |
| シュートセービング |
| スキル |
| パンテラ |

代表では正GKカシージャスの影に隠れがちだが、クラブレベルではチームの性質上生まれる広大なスペースを守るGKとしてバルセロナ黄金期を支えている。

**使用感**

トップクラスの飛び出しの速さにゴールマウスの前で一対一になった際の強さが身につき、死角のない存在へと進化。キーパーボタンを多用して守備をするプレイヤーにとっては最高の相棒になるだろう。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | 19 | 12 | 16 | 15 | 13 | 84 |

## イケル・カシージャス

WORLD-CLASS GK



| チームスタイル |
| --- |
| ディフェンススピリッツ |
| スキル |
| 聖域 |

神がかり的なセービングでサポーターから"聖イケル"と称されるレアルマドリーの守護神にしてバンディエラ。10-11シーズンからは主将も務めている。

**使用感**

『WCCF』に登場して以来の安定感は今バージョンでも健在。近年は守備面だけでなくフィードの正確性など攻撃面もトップクラス。ただPKに強いGKが多くなってきたため、PK戦だけは相対的に弱くなった印象。

| OFF | DEF | TEC | POW | SPE | STA | To. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | 20 | 12 | 16 | 16 | 12 | 85 |

FCアルカディア日記 **WSBコエントランについての追記**:レアカード版のコエントランが持つチームスタイルの「サイドチャンスメイク」は、カードをMFのエリアのタッチライン沿いに置かないと発動しないので注意。元々中盤の選手だったという名残をカードにも反映させたのかも?(たてしゅ)

LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオンRe:2

# セオリーを復習！

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中（2011年10月18日VerR.2.04）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

強力な降魔の対となるUSだが、本当に今の選択がよいのか？　改めて見直してみたい。また、プレイ人口トップ2、人獣と魔種戦において、押さえておくべきポイントも改めて見直しておこう。

Text-age



## アルティメットスペルの使い方を見直す

降魔の存在に押され気味なものの、使い方によっては十分な力を発揮するUS。その基本的な使い方を復習してチャンスを作ろう！

### USの使いどころ

基本的な使いどころとなるポイントは三点ある。まず、使用することで序盤に大幅にリードを広げることが可能な場合。〔アウェイク〕系を使った立ち回りがそれとなる。次に、アルカナストーン一つ分以上の大幅なリードがある場合。ここで適正なUSを選択すれば、そのまま逃げ切ることも可能だ。

そして、降魔が相手種族の弱点属性ではない場合。降魔で属性不足をカバーするつもりであれば、USは捨てて降魔召喚を優先する。

### 有利な展開にするために

有利な展開を作るためには、序盤の思い切りが重要となる。例えば、シールドを交換して〔アウェイク〕を使ってリードを広げようとしても、相手のUSゲージがMAXだった場合、こちらがシールドを封鎖している間に、相手はシールドを封鎖せず、降魔を召喚して削岩力を上げてアルカナストーンを割りにいく可能性もある。そのため、施設関連のUSを使ってリードを奪うつもりなら、相手の降魔が召喚できるようになる前に勝負を仕掛ける必要があるのだ。〔アウェイク〕や〔シーリング〕をセットしていて、シールド交換の際に相手より先行できそうなら思い切って使ってみよう。〔キュアオール〕や〔リターンゲート〕であれば、その後中央のぶつかり合いで使用する。当然だが〈シールド〉スキル未所持の場合はこれらの動きは推奨しないぞ。

また、LV1のUSを使用してリードを広げたときや、USを使用せずとも戦闘で突破して大きくリードした際は、その差を守りながら戦い、LV2のUSで勝負を決めるのが理想的な流れだ。

## サクリファイスU

終盤に勝負をかけるのであれば、非常に重要になってくる〔サクリファイスU〕。降魔を選択せず、このUSをセットしていた場合、この使い方が勝負を分ける場合がほとんどだ。

まず、大事なのはサクリファイスが空振りに終わらないようにする状況を作ること。アルカナストーンがお互いの斜め奥に残った拮抗状態や、リードされているとき、ゲート前でうろうろしている相手に使っても、効果は期待できない。

状況問わず、強引に使用して敵を追い払って効果があるのは、アルカナストーンの数が大幅に有利なときか、試合終盤だけと考えよう。

また、当然であるが、〔キュベレー〕などの単体を大幅に弱体化させる使い魔が相手パーティーに居る状況では、下手をすると逆に撃破される可能性もある。その場合は、相手の特殊技使用後、ウェイトタイム中に使うよう心掛けよう。

では、〔サクリファイスU〕をどう使うのか？　とにもかくにも逃がさないことが重要なので、相手の退路に回り込むように動いて使用する。シールドを封鎖されていないのであれば、あえて自陣ストーンを明け渡し、上に回りこんだ上で〔サクリファイスU〕を使用してエクセレントを狙う戦術は、今バージョンでも有効だ。特に、相手が5枚以下のデッキで、かつ降魔召喚済みの場合は積極的に狙いたい。

また、さらに成功率を上げるためには、可能であればサーチアイを封鎖しておくこと。こうすることで、相手の攻撃を回避しつつ攻撃できるようになるからだ（図1）。

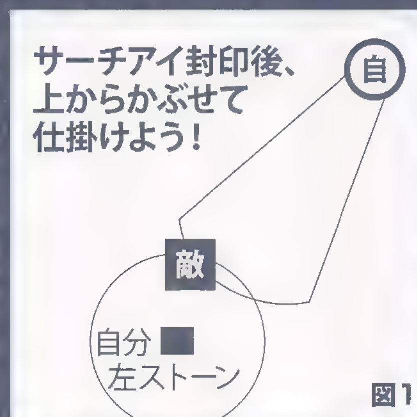


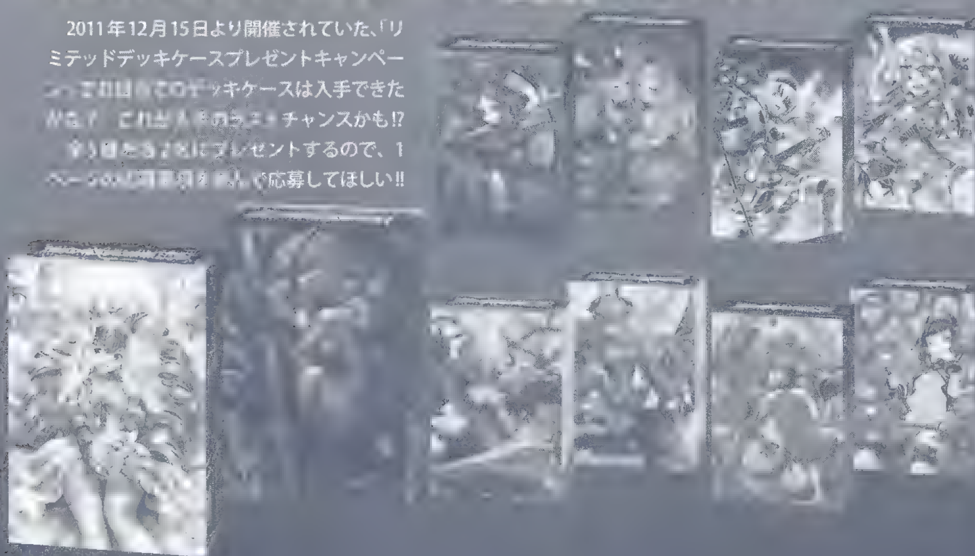

図1

相手が中央やこちらのシールド側のアルカナストーンに向かったときは、思い切ってそれをスルー。サーチアイを封鎖した上で逃げ道を塞ぎ、アルカナストーン上の敵のせん滅を狙ってみたい。

## リミテッドデッキケース 読者プレゼント!!

2011年12月15日より開催されていた、「リミテッドデッキケースプレゼントキャンペーン」でお目当てのデッキケースは入手できたかな？　これが入手の[illegible]チャンスかも!?

[illegible]にプレゼントするので、1ページの[illegible]で応募してほしい!!



LORD of APOCALYPSE

ロード オブ アポカリプス

『LORD of VERMILION』と世界観を共にする、PSP／PSVita用ソフト『ロード オブ アポカリプス』が絶賛発売中！　そして、LoVの公式HPでもすでに告知されているが、「早期購入キャンペーン」期間中にPSP／PS Vitaのパッケージ版に封入されているポイントカードを登録の上、スクウェア・エニックス メンバーズの『ロード オブ アポカリプス』特設サイトで応募することで、ここでしか入手できない人獣の使い魔〔ユーノ〕が全員にもらえるのだ!!　詳細は下記HPを確認しよう!!

■ロードオブアポカリプス公式サイト
http://www.square-enix.co.jp/apocalypse/

# 対人獣・魔種戦のポイント

人気種族である人獣・魔種、これらと戦う上でのポイントを押さえ、バージョンアップ前のラストスパートをかけよう!

## デッキパターンを考察

人獣・魔種と戦う上で、汎用的な対策を用意したいのであれは、まず、降魔を〔～背徳の騎士～〕にするのがオススメだ。〔バーサーカー〕を軸とした一部のデッキを除き、基本的には両種族は撃たれ弱い使い魔がメイン。そのため、〔～背徳の騎士～〕の特殊技であれは、青ボタンのほうであれは相手の接近前に攻撃することで一気にダメージを与えることが可能になる。複数攻撃メインのデッキであれば、意識的に青ボタンの特殊技でのせん滅を狙ってもいいだろう。

ただし、それだけではやはり不足気味。そこで、高コストの撃or炎属性の使い魔を入れ、主人公の属性をその逆になるようにデッキを組んでみよう。そして、残りの二属性を残りのコストで均等に分けよう。現環境では、10コスト分程度であれば炎属性へ余分に割り振ってもOKだろう。

〔～背徳の騎士～〕さえ召喚してしまえは、多少の属性不足は誤魔化せるので、人獣や魔種対策を重視するのであれば、この組み合わせは非常に有効なものといえる。

ややデッキの形か限られてくるものの、さらに徹底するなら複数攻撃の使い魔を多めに入れれば、〔～背徳の騎士～〕の青ボタンの特殊技を最大限に生かせるようになるそ。

サンプル




不死で〔ブラムス〕に〔～背徳の騎士～〕を加え、主人公を炎に。さらに戦闘用に〔【覚醒】モルガン〕と〔グレートハーロット〕を投入。残りを均等に配分する……。こういった形であれは、幅広くいろいろなデッキと戦うことが可能になる。序盤は押される可能性もあるが、我慢強く立ち回って降魔召喚後のチャンスを待とう。

# 施設に対する行動

人獣・魔種は、共通の特徴として割り合いはそれほど得意ではないデッキが多い。両種族側の心情としては、可能な限り戦闘で有利な状況を保って突破、欲をいえばエクセレントを決めてリードを広げるのが理想的な流れとなる。

そのため、ときにはアルカナストーンを多少割られても、退路を塞ぐように動いた上で強力な特殊技を駆使してせん滅を狙ってくることもしばしば。特に、お互い降魔召喚時であれば、降魔撃破+エクセレントで多少のリードも簡単に取り戻されてしまう。その状態でのエクセレントはそのまま負けにつながることも多い。

そのため、両種族に対抗する側としては、目先のリードにとらわれず、慎重に立ち回るのか重要になる。特に注意してほしいのがサーチアイの存在。これを封鎖された状態で戦闘に持ち込まれると、移動速度の差で逃げることができなくなることも。相手がサーチアイを狙うようなら、優先して迎撃を心掛けよう(図2)。魔種であれば、前ページで紹介した〔サクリファイスU〕を使った動きを狙ってくる可能性もあるので注意。

また、相手がゲート内に居る間にストーンに乗ったときも、しっかり退路を確保しながら敵を迎撃するほうか安全たぞ(図3)。

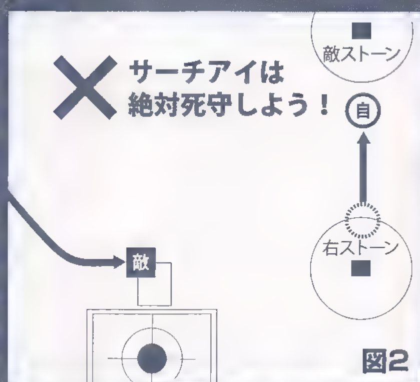


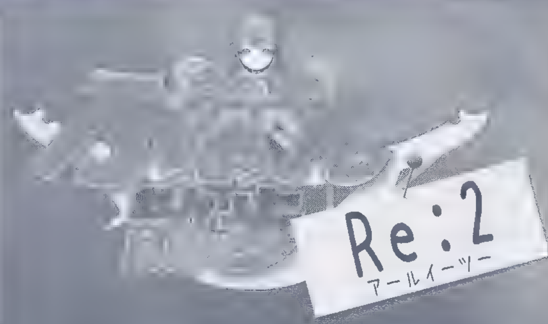

図2

図3



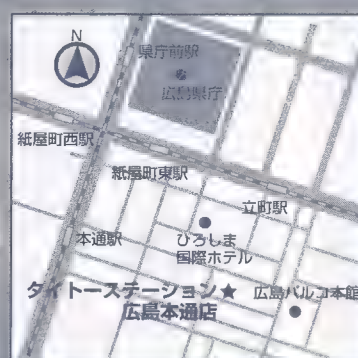

サーチアイの放置は想像以上に危険な行為。速度で大幅に劣っていなければ、少なくともサーチアイ周辺から追い払うように迎撃、追いかけるようにしたい。アルカナストーンを割っている最中も、(図3)のように相手かあえて下から回り込むように動いていた場合、割るのはあきらめて逃げ道を確保した上で戦闘したい。戦力面でわずかでも劣っていると判断したら、決して無理はしないように。






「ふぁん散歩Re:2 in 広島」が2012年1月14日(土)に開催決定! 64ページから紹介している新バージョン『LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～』の新情報公開をはじめ、柴プロデューサー/fan114/リブ斉トンによるトークショー、クイズ、対戦会などなど、LoVファンがみっちり楽しめるイベントなので、お楽しみに!!

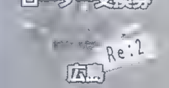
※イベントスペース入場のため、整理券を配布する予定ですが、参加者多数の場合は、入場制限がかかる可能性がありますので、ご了承ください。




開催日:2012年1月14日
開催店舗:タイトーステーション広島本通店
広島県広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル
TEL:082-541-6345
※イベントの詳細は、LoV公式HPや店舗に貼ってあるポスターで確認してください。

イベント参加時に、右のローダー交換券を持参した人には、特製サイドローダーとギルドカードをプレゼント致します! 配布時間はお昼を予定していますか、詳細はLoV公式HPにて確認してください。

ふぁん散歩Re:2
ローダー交換券





# これがVer1.5A要注目のキャラクターだ！

## AQUAPAZZA アクアパッツァ AQUAPLUS DREAM MATCH

**最新Verが稼動して約一カ月。今回は性能調整によって台頭してきそうなキャラクターにスポットを当てて、その強さをクローズアップしていくぞ。**

これがVer1.5A要注目のキャラクターだ！

### カギはパートナー選びにあり！

前Verで猛威を奮ったリアンノンの圧倒的な飛び道具の数々が大きく弱体化したため「対リアンノン戦を考慮したパートナー選び」という制約が薄れ、パートナー選択の自由度が大幅にアップしている。現在は一度攻めに回ったときのラッシュを強化できるパートナーが注目されている傾向にあり、中でも攻撃面のみならず防御面でも高い水準で機能する追加パートナーの「猪名川由宇」がその筆頭にあるといえるだろう。また、立ち回りを優位に展開できるハートナーも依然として強力。もっとも自分のフレイスタイルに適したハートナーを探し出すことが重要だ。

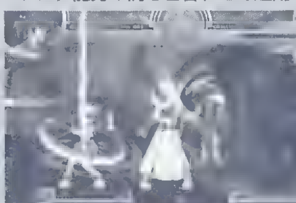
### 圧倒的な制圧力で画面端を制す！ アロウン

身体の大きさから各種飛び道具を抜けにくく、天敵とまで言われたリアンノンが大きく弱体化したため一気に注目を集めたのがアロウン。長いリーチと高い機動力を生かし、怒とうの攻めを展開しよう。一度相手を画面端に追い込んでしまえば演出中にアクティブアシスト可能になった「魔法狩り」の存在が光る。相手のゲージを一気に最大4本消し去ることができるようになり、ノーゲージで優秀な切り返し手段を持たない相手には、その時点で勝負が付いてしまうことも珍しくない。また、防御面においても起き上がりの早さや優秀な無敵技を備えているのがアロウンの強み。「金剛斬」の硬直が増加したものの、パートナー次第ではまだまだアクティブアシストから再度「金剛斬」に繋ぐことが可能だ。


「魔法狩り」でゲージを枯渇させる様はまさに処刑！ 相手に絶望を与えよう

### 新たな可能性を秘めたパートナー ラスティ、由綺

大きく変更が加えられたラスティが最大の注目ポイントで、「爆砕」、「ハンマー投げ」ともにダメージが増加している。特に「爆砕」は、アロウンの「魔王のカリスマ」の効果が加わればそれだけで4000を超えるダメージを出すほどだ。回転率も向上しているのでアクティブアシストを使って積極的に当てていきたい。また、「爆砕」を出した際に飛び上がった段階から攻撃判定が消失するまでラスティに下半身無敵が付いているのも見逃せない。待機位置がプレイヤーキャラの後ろになったことと合わせて、相手のしゃがみA刻みなどに対してパッシブアシストとして使いやすくなっているぞ。「ハンマー投げ」の拘束時間はそのままなので、攻めに特化したアシストとして活躍が期待できるだろう。そのほかでは「閃凛斬」の回転率が向上したオクタヴィアも要注目。地上の相手に対してダウンを奪える飛び道具のように気軽に使っていくことが可能だぞ。元来のパッシブ能力の高さと合わせて運用しよう。


「ハンマー投げ」は拘束力が強い。相手を画面端に縛り付けて好感度を削ろう


由綺の効果中にカルラ、ハクオロ、トウカ、マルチはジャンプ攻撃から必殺技が出せるようになった

### 爆発力を秘めた恐怖の択一 向坂 環

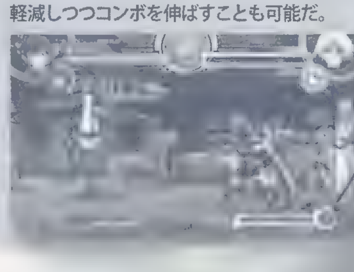
通常技のキャンセル可能時間が増加したのが最大の強化点。特にしゃがみAから立ちAを少しだけ遅らせて出すことができるようになり、投げと打撃の択一が強化された。まずはファストスタンディング不能の各種「アイアンクロー」を狙い、相手の起き上がりを択一で攻め立てよう。その際は立ちCや前方小ジャンプを空振りし、初手から「折檻フルコース」と打撃の二択を仕掛ける。投げの選択肢を「折檻フルコース」にすることで一気にリターンが跳ね上がるぞ。起き上がりの遅いモルガン、愛佳、マルチ以外には立ちCを空振ってからしゃがみAを出せば、ジャンプ移行を狩れるタイミングで重なる。モルガン、愛佳、マルチに対しては前方小ジャンプ中に攻撃を空振りつつ、着地硬直が切れた直後にしゃがみAを出せば同様の状況を作れるのだ。リアンノンに対しては、ヘヴィスマッシュの空振りから立ちBを出して持続部分を重ねる。ヒット時は立ちAがつながるぞ。


由宇と相性かいいのもうれしい 開幕位置付近て恐怖のアイアンクローか決まった時はアクティフアシストて追撃すると……、


ヘヴィスマッシュから再度「恐怖のアイアンクロー」が入るのだ とんでもないダメージがたたき出せるので見逃さないように！

### 強化された対空で堅実に立ち回る カルラ

立ちBの先端上側に攻撃判定が追加され少し遠い地点のジャンプを落とせるようになり、従来のしゃがみB、空中投げとの使い分けで対空迎撃能力が上昇した。また、「裂破」の発生が早くなり、A版「轟牙」Ⓒ▶A版「裂破」が立ち状態の相手にも連続ガードになり、相手の好感度を削りつつ安全に連係を組めるようになったのも強化点だ。そして、カルラといえば最大火力が印象的だったが、空中版「焔裂破」が硬直減少したことによって好感度が高いときの火力がさらにアップした。好感度が高い状態で「激砕」をヒットさせれば低空で空中版「焔裂破」→しゃがみBⒸ▶「焔裂破」が繋がり、パートナーを使用しないカルラ単体のみのコンボにもかかわらず大ダメージを出せるのだ。また、空中版「焔裂破」をうまく当てれば直接「焔裂破」で拾えるため、アクティブアシストを絡めたコンボに発展させる場合は補正を軽減しつつコンボを伸ばすことも可能だ。


好感度が低い状態とはいえこのヤバ過ぎるダメージはまさにJOKER（切札）

# Ver1.5A変更点リスト

| キャラ | 動作 | 変更点 |
| --- | --- | --- |
| 環 | バックステップ | 上半身無敵中の喰らい判定縮小／上半身無敵時間増加／キャンセル可能時間増加 |
| | 立ちA | キャンセル可能時間増加 |
| | しゃがみA | キャンセル可能時間増加 |
| | 立ちB | キャンセル可能時間増加 |
| | しゃがみB | キャンセル可能時間増加／硬直減少 |
| | ジャンプB | 発生を早く／発生前の喰らい判定縮小 |
| | ジャンプC | 発生を遅く／判定持続時間減少 |
| | ジャイアントスイング | 回転段階3と回転段階4で相手を投げ飛ばした時の硬直減少／Cで出して回転段階5以外で投げ飛ばした時の攻撃力増加 |
| | キャラクターステータス | 好感度が低い状態での防御力低下が小さく |
| このみ | バックステップ | 動作開始と同時に攻撃を喰らった際、地上のけぞりになるように |
| | 立ちA | ノックバック増加／空振り時の連打密度低下 |
| | しゃがみA | ノックバック増加／空振り時の連打密度低下 |
| | しゃがみB | 発生を遅く |
| | しゃがみC | 発生を遅く／ダッシュから出した際の慣性を弱く |
| | ヘヴィスマッシュ | 発生を遅く／判定持続時間減少／硬直増加 |
| | レジストスマッシュ | 発生を遅く／判定持続時間減少／硬直増加 |
| | カバンあっぱー! | Aで出した際の、空中ガード不可だった部分を空中の相手に当たらないように変更／被カウンター時間延長／ガード硬直を短く |
| | 何食べよかな～♪ | ガード硬直を短く |
| | どいてどいて～! | ガード硬直を短く／AとBで出した際の着地硬直減少 |
| 愛佳 | バックステップ | 攻撃行動やパートナーアシストを行えるようになるタイミングが遅く |
| | 立ちB | 硬直減少 |
| | しゃがみB | 発生を早く |
| | しゃがみC | 発生を早く／硬直減少／移動量増加 |
| | ヘヴィスマッシュ | 硬直減少 |
| | てんてこまいですよ～ | Aで出した際の発生を早く |
| | ちょっと待って～ | 愛佳が地面に倒れた後に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | そんなつもりじゃ… | 愛佳が地面に倒れた後に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | いい加減にして～!! | 愛佳が地面に倒れた後に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | ごめんなさいっそんなつもりじゃっ | 段ボールから発生する本の数増加／発生する本の軌道変化／愛佳が地面に倒れた後に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | 委員長って呼ばないで～ | 愛佳が地面に倒れた後に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| マルチ | 前転／後転 | 通常攻撃キャンセルで出した場合にも、動作終了直前に必殺技以上でキャンセル可能 |
| | ジャンプC | 攻撃力増加／尻もち中に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | ヘヴィスマッシュ | 攻撃力増加 |
| | 直伝のモップがけ追加攻撃 | Bで出して尻もち中に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | サイクロン方式を取り入れました | モップかけ地面効果範囲内でのレバー入力挙動を調整 |
| | お掃除は何より気合が肝心です | 尻もち中に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | 吸引力は絶大です | 尻もち中に攻撃を喰らった際、空中喰らいでなく地上喰らいになるように |
| | 妹たちの大掃除 | 硬直減少 |
| ハクオロ | しゃがみA | 発生を遅く／硬直減少 |
| | ジャンプA | 攻撃判定拡大 |
| | しゃがみB | 好感度上昇量増加 |
| | 通常投げ(前後とも) | 投げ間合いを広く／判定持続時間減少 |
| | 返し扇 | 好感度上昇量増加 |
| | 流舞扇 | 当身成立時、相手が無敵状態などだとロックに失敗することがあったのを必ずロックするように |
| | 連舞扇衝 | 連続技補正のかかりかたを調整(このため、実ダメージ低下) |
| | 風陣乱扇 | 攻撃力増加(「連舞扇衝」の変更により実ダメージは低下)／フィニッシュ打撃が2回出ることがある不具合を修正 |
| | 皇陣扇 | 攻撃力増加(「連舞扇衝」の変更により実ダメージは好感度が高い時のみ低下) |
| | ヤツモロロの薬湯 | フレームあたりの回復量増加　効果持続時間短縮 |
| | 羽蝶扇 | POISONOUS EDGE状態が相手の攻撃を喰らっても解除されないように |
| | ウィツァルネミテア | ヒット時のダメージ発生や補正処理などを調整(このため、連続技時のダメージ低下) |
| | キャラクターステータス | 好感度が低い状態の持続時間を長く |
| トウカ | 小ジャンプ | 着地硬直増加 |
| | 立ちA | 喰らい判定拡大／攻撃力低下 |
| | ヘヴィスマッシュ | 密着時に背後からの攻撃になる効果を削除 |
| | レジストスマッシュ | 発生を遅く |
| | 疾風 | 無敵時間削除 |
| | 桔梗(1段目) | Aで出した時の攻撃力低下／好感度上昇量低下 |
| | 桔梗(2段目) | 攻撃力低下／好感度上昇量低下 |
| | 桔梗(3段目) | 攻撃力低下／好感度上昇量低下 |
| | 桔梗(4段目) | 攻撃力増加／好感度上昇量低下 |
| | 辻風 | Bで出した時の無敵時間を対打撃無敵に変更／好感度上昇量低下 |
| | 破月 | 攻撃力低下／攻撃判定縮小／Aで出した時の判定持続減少／B・Cで出した時の滞空時間増加／空中での再行動不可／ガード、空振り時は着地硬直増加 |
| | 刀背打ち | 発生を早く／硬直減少 |
| | 雷光無影斬 | 打撃無敵時間減少／好感度が高い時の攻撃力低下 |
| | 心明閃 | 攻撃力低下／当身成立時、相手が無敵状態などだとロックに失敗することがあったのを必ずロックするように |
| | 連ね破月 | 通常時の発生と好感度が高い状態での発生が異なっていたのを統一／連続技補正のかかり方を重く／攻撃力低下 |
| トウカ | 飛翔絶影斬 | しゃがみ状態の相手にヒットしない／空振り時の滞空時間増加／着地硬直増加 |
| | キャラクターステータス | 好感度が高い状態の攻撃力増加を小さく、相手から遠ざかる時の好感度減少量を大きく／好感度が低い状態の持続時間を長く／ガードクラッシュ耐久値低下 |
| カルラ | 立ちB | 攻撃判定拡大 |
| | 立ちC | 硬直減少 |
| | 通常投げ(前後とも) | 攻撃力増加／連続技補正を重く／投げ間合いを広く |
| | 空中投げ | 攻撃力増加／連続技補正を重く |
| | 裂破 | 発生を早く／相手パートナーに当たってもヒット数が減少しないように |
| | 焔裂破(空中) | 硬直減少 |
| | キャラクターステータス | 体力半分以下で好感度が高い時の防御力増加を大きく |
| アロウン | 通常投げ(後ろ) | 攻撃力低下／硬直減少 |
| | 立ちA | 硬直減少 |
| | しゃがみC | 発生を早く／硬直増加 |
| | アルベド | 判定を飛び道具扱いに(ハクオロの流舞扇などで取れない)／ヒット時演出中アクティブアシスト可能／相手ガード時アクティブアシスト不可／戦鬼中必殺技キャンセル不可 |
| | ルベド | 判定を飛び道具扱いに(ハクオロの流舞扇などで取れない)／ヒット時演出中アクティブアシスト可能／相手ガード時アクティブアシスト不可／戦鬼中必殺技キャンセル不可 |
| | 柔破斬 | ダウンしている相手に当たる／B・Cで出した時の移動量増加 |
| | 鋼破斬 | Bで出した時、ダウンしている相手に当たる／Bで出した時の硬直減少 |
| | 金剛斬 | 硬直増加 |
| | 魔法狩り | ヒット時演出中アクティブアシスト可能 |
| | 戦鬼 | 硬直減少 |
| リアンノン | 前進／後退 | 速度上昇 |
| | 前方ホバーステップ | 滞空時間減少 |
| | 後方ホバーステップ | 好感度減少量を大きく |
| | ダウン起き上がり | 動きを変更(全体フレーム数はそのまま) |
| | 立ちA | 攻撃力低下／カウンターヒットを起こせない／好感度上昇量増加 |
| | しゃがみA | 攻撃力低下／カウンターヒットを起こせない／好感度上昇量増加 |
| | ジャンプA | 好感度上昇量増加 |
| | 立ちB | 攻撃力低下／硬直増加／キャンセル可能時間減少 |
| | しゃがみB | 攻撃力低下／硬直増加／キャンセル可能時間減少 |
| | 立ちC | 攻撃力低下／発生を遅く／判定持続減少／硬直増加／攻撃判定縮小／射程減少／キャンセル可能時間減少 |
| | しゃがみC | 攻撃力低下／発生を遅く／硬直増加／キャンセル可能時間減少／ヒット時の相手の吹き飛び方を変更／発生後にリアンノンがダメージを受けた場合攻撃判定消失／ダウン追い打ち用の攻撃判定拡大 |
| | ヘヴィスマッシュ | 攻撃力低下／発生を遅く／判定持続減少／硬直増加／攻撃判定縮小／飛び道具相殺判定削除 |
| | 通常投げ(後ろ) | 成立時の硬直増加 |
| | 明星さまの加護 | ゲージ自動増加量減少 |
| | アストラ | 発生を遅く／硬直減少／攻撃力低下／超必殺技などの時間停止中はタメ解放不可／リアンノンがガードストップ中はタメ解放不可／攻撃判定が消失した少し後まで、同じボタンのアストラは出せない／発生位置調整／地面エフェクトの見た目を変更 |
| | ステラ・マリス | 設置完了までを遅く／タメ解放から攻撃開始までを遅く／タメ解放時にエフェクト追加／超必殺技などの時間停止中はタメ解放不可／リアンノンがガードストップ中はタメ解放不可／設置弾が完全に消失するまで、同じボタンのステラ・マリスは出せない／攻撃弾の個数減少／攻撃弾の弾速増加／攻撃弾と相手の弾が相殺した時の強度低下／攻撃弾ガード時の相手好感度減少量が小さく |
| | 堅き鎧 | 戦う魔法使い中でない時の硬直減少／好感度上昇量増加／効果持続時間延長 |
| | 第三の目 | 戦う魔法使い中でない時の硬直減少／好感度上昇量増加／効果持続時間延長 |
| | 星辰の活用 | 戦う魔法使い中でない時の硬直減少／好感度上昇量増加 |
| | 癒しの風 | 戦う魔法使い中でない時の硬直減少／戦う魔法使い中でない時の回復量増加 |
| | スペルチャージ | 戦う魔法使い中でない時の硬直減少／好感度上昇量増加／戦う魔法使い中でない時の回復量増加 |
| | 戦う魔法使い | 戦う魔法使い状態になる時の硬直減少／好感度上昇量増加 |
| | アストラ・ギガ | 戦う魔法使い中でない時の硬直増加／隕石部分がダウン追い打ちでヒットした場合の攻撃力低下 |
| | エレメント・サイクル | 好感度による攻撃力・防御力修正がより強くかかるようになる副次効果の効力低下 |
| | 世界樹 | 準備詠唱中の防御力低下を小さく |
| | キャラクターステータス | 好感度が高い状態・低い状態になりにくく／好感度が高い状態・低い状態の持続時間増加／好感度が低い状態の攻撃力・防御力低下を大きく／好感度が低い状態のパワーゲージ増加量低下を小さく／好感度が低い状態のパワーゲージ増加量低下効果を「明星さまの加護」にも適用／ガードクラッシュ耐久力低下／好感度が高い状態の攻撃力増加を大きく／攻撃をガードさせた時の相手好感度低下量が小さく |
| モルガン | しゃがみB | 攻撃判定発生まで被カウンターに |
| | 立ちC | 硬直増加 |
| | ジャンプC | 攻撃力低下 |
| | 狩駆け | Bで出した時、着地まで被カウンター／Cで出した時、滞空中レバー左右で軌道を調整できるように |
| | 派生ダガー(空中) | 攻撃判定拡大 |
| | 派生キック(空中) | 硬直増加／ノックバック減少／攻撃判定拡大 |
| | 派生アロー(地上) | 攻撃力増加／好感度上昇量増加 |
| | 派生アロー(空中) | 攻撃力増加／好感度上昇量増加／硬直増加／矢が相手の弾と相殺するように |
| | 骨砕き | 投げ判定発生まで全身無敵に／投げ成功時の硬直減少／空振り時の硬直増加／被カウンターしなくなった |
| | 狩人の矢 | 最初の矢は地上の相手に当たらない／すべての矢に弾消し効果 |
| | キャラクターステータス | 好感度が高い時の防御力低下を大きく／好感度が低い時の攻撃力・防御力低下を大きく |

WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2012

© 2011 Konami Digital Entertainment

# 稼働直後に役立つ各種情報や実戦テクニックをお届け

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2012
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦型アクションサッカーゲーム
■操作方法：レバー+6ボタン+タッチパネル
■発売日：2011年12月21日（稼働中）
■使用基板：—

前作から大幅にパワーアップしたゲームモードの解説と、覚えておくと即戦力になるテクニックを紹介。快適な「ウイイレ」ライフを送る助けにしてほしい。

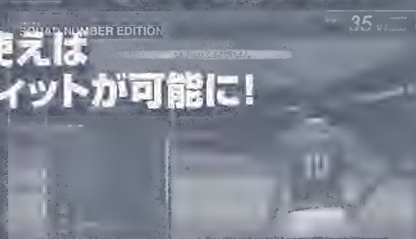
Text: マンモス丸谷

## e-AMUSEMENT PASSで広がるゲームモード！

### オンラインリーグ

オンラインで開催されるリーグ戦を戦いつつ、選手を補強してチームを強化していく『ウイイレ』のメインともいえるゲームモード。e-AMUSEMENT PASSにチームデータを記録することで、アーケードでも継続的なゲームプレイが可能となっている。試合を重ねてグレードの高いリーグに行けば、それに比例して選手獲得に必要なWENが多く手に入るので、ゲームをやればやるほど理想のチームへと近づくはずだ。

### PASELIを使えばより深いエディットが可能に！



PASELIでオンラインリーグをプレイすると、背番号の変更などさまざまなメリットを享受できる。さらにチームマネージメントの時間延長も可能なので、ゆったりチーム作りができるのもポイント。

### チーム作りのポイント

オンラインリーグの初期選手はスタミナの少なさを筆頭に能力に問題のある選手が多い。一芸に秀でた選手（例：ディフェンス値の高いセンターバック、ドリブルスピードの高いMFやFW、身長の高い選手など）は残しつつも、FWやGKなどの選手は個人能力が得点、失点にダイレクトに反映されるポジションなので、早めに補強していきたい。WENが少ないうちはコストパフォーマンスに優れた日本人選手を獲得するのがオススメだ。

**補強のポイント**
- ◉決定力の高いFWやOMFを最優先で補強
- ◉GKもなるべく早く代えて無駄な失点を防止
- ◉セットプレイで役立つ選手（フリーキッカー、背の高いFW）の価値も高い
- ◉日本人選手はどのポジションもお得！

### 協力プレイモード



『ウイイレ2012』から協力プレイモードの情報もe-AMUSEMENT PASSに保存が可能。戦績の記録はもちろんのこと、協力プレイモードで得たWENもきっちりセーブされるのでチームを強化するための手段の一つとしても活用できる。身近にe-AMUSEMENT PASSを持ったうまい『ウイイレ』プレイヤーがいれば、協力プレイでWEN稼ぎを手伝ってもらう、なんてことも可能だ。

### 全国大会も開催予定！



協力プレイモード専用のオンライン全国大会が近日開催予定。腕に覚えのあるプレイヤーは「ウイイレ」仲間とタッグを組み、上位進出を目指してみよう。

### ケータイがe-AMUSEMENT PASSに!?

e-AMUSEMENT PASSを利用したサービスは前作が発売されたころは専用カードの購入が必須だった。しかし、現在は電子マネーに対応した携帯電話があれば、ケータイそのものがe-AMUSEMENT PASSになる。

詳しくは、公式サイトhttp://www.ea-pass.konami.jpで確認し、有効活用してほしい。



登録やサービス利用に料金はかからないので、カード代のぶんだけお得にプレイできる。

## 新型キャビネット限定！ クラブインターナショナルカップで最強のプレイヤーを決めろ！

本作の稼働を記念して、さっそくオンライン大会の開催が決定！ “クラブインターナショナルカップ”と題された今回の大会は、勝利すると得られるポイントを競うのだが、対戦で使用したクラブによってもらえるポイントが変動。人気の高いクラブ＝強いクラブよりも、使用率が低いクラブを使って勝ったほうが多くのポイントが入るように調整されている。そのためバラエティ豊かなチームと戦える大会になるだろう。

また、クラブインターナショナルカップ以外の大会も開催予定とのこと。さまざまな大会にチャレンジして、熱い試合を楽しもう！



クラブの使用率は毎日集計されるため、ポイントの稼ぎやすいチームは日々変化する。どんなチームでも扱える適応力が重要になる？

# 実戦で役立つ"2012年版"最新テクニックを伝授!

ここからは『ウイイレ2012』で対戦するにあたって覚えておきたい知識を伝授。おもに今作から追加されたシステムを利用したテクニックを紹介しているので、『ウイイレ』初心者も経験者もまずはひと通りチェックしてみてほしい!

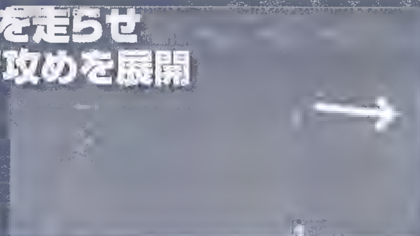
## 攻 新システムはどう使う?

『ウイイレ2012』で追加されたシステムの中でも対戦バランスに大きな影響を与えているのがバーストとチームメイト・スイッチだ。バーストはボールを奪いに突進してきた相手に使うと非常に有効。チームメイト・スイッチの使いかたは多岐に渡るが、多用するのはサイドにいる選手を事前に走らせてサイド突破をうながし、クロスやペナルティエリアへの進入を狙う動き。初期設定のストレートは素早く仲間を動かせるがオフサイドを取られやすいので、ゴール前より中盤で使うのがベターだ。

新操作コマンド

| | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| バースト | (相手が近くにいるとき)[F]押しっぱなし→[A]+レバー | (相手が近くにいるとき)R2押しっぱなし→R1+方向キー |
| 走りバースト | (ドリブル中に)[F]押しっぱなし→[A]+レバー | (ドリブル中に)R2押しっぱなし→R1+方向キー |
| チームメイト・スイッチストレート | [E]+[F]+[D]を押しながらレバー(レバーを倒した方向にいる選手が前方方向へ向かって移動) | Rを倒してからR3(Rを倒した方向にいる選手が前方方向へ向かって移動) |

### チームメイトを走らせ速いテンポで攻めを展開



仲間を事前に走らせることでハイスピードな攻めを展開できる。ちなみにチームメイト・スイッチをマニュアルにしたい場合は戦術画面での変更が可能となっている。

## 攻 シュートは中へ切り込み利き足で!

今作はゴール正面を向いてシュートを打つと弾かれることが多い。むしろサイドから切り込んだ状態(ゴールに対して90度横を向く)でシュートしたほうがゴールを決めやすい感がある。特にコントロールカーブというスキルを持った選手はサイドから止められにくいシュートを放てるので、マスターリーグではこのスキルを持った選手を獲得したい。

オススメのコントロールカーブを持つ選手

| | |
|---|---|
| リオネル・メッシ | 本作最高の能力値を持つ選手。右サイドに置いてから利き足でシュートを打てば得点量産は確実 |
| ジニャ | 比較的安価なWENで獲得できるコントロールカーブ所有のFW。右利き。 |
| テオ・ヤンセン | 左利きなうえかなり安いWENで引き抜ける優良選手。中盤の複数のポジションをこなせるのも魅力。 |



コントロールカーブは利き足でボールを蹴らないと発動しない。よって右利きの選手は左サイド、左利きの選手は右に配置しておくとシュートを打ちやすい。

## 攻 個人技でゴールチャンスを演出

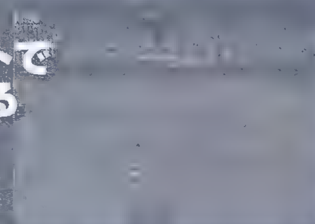
本作はドリブルや身体能力の数値が高い選手のボールキープ力が高く、単独でのドリブル突破が有効な戦術になりうる。特に能力値の高い選手によるバーストと通常のドリブルを組み合わせた突破(相手がプレスをしかけてきたらバースト、距離を取るようならドリブルで移動)が強力。積極的に1対1の勝負をしかけていこう。選手の能力に関わらず有効なのがシュートキャンセルを使ったフェイント。敵陣でシュート→打つ直前にパスボタンを押すという入力でボールを大きく前に運べるぞ。

### 敵に囲まれた混戦状態はシュートフェイントで抜け出す



タイミングよくシュートフェイントを使い、ボールを蹴り出すとプレスをかわせる。失敗してもファウルになってチャンスに繋がることが多い

### 一流選手のバーストで強引に決定機を作る



メッシやC.ロナウドなど突出したドリブルテクニックを持つ選手のバーストはほかのフェイントと異なり、体を寄せられても止められにくい

## 守 ディレイを使った組織的守備で対抗

攻撃側のシステムが充実しているうえ、一度敵に抜かれると守備者が後方から追いつくのが困難なことが多い本作。そのため安易にプレスに行くと簡単にかわされ、GKと1対1の場面を作られてしまう。そこで重要になるのが、今作から追加されたディレイディフェンスという守備方法だ。ディレイ中は相手選手と一定の距離を取りつつ移動するようになるため、強引なドリブル突破やバーストに対して効果が高い。このディレイで敵のスピードを落とし、近くの選手にボールを取りに行かせるプレス2(シュートボタンを押し続ける)を使うと、相手チームの攻撃を遮断しやすい。守備は単独でするのではなく、なるべく二人以上でボールを持った選手を組織的に追いつめていく形で仕掛けていきたい。



自分が操作している選手をプレスにいかせるよりも、CPUが操る選手をボールホルダーに接近させてプレスをかけるほうがリスクが少ない。特に後ろにフォローにいける味方がいない場合は慎重に立ち回りたい。

# 注目の新キャラクター三人に迫る!

# DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル™
全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

**天津飯と魔王ダーブラが新規参戦。特徴的な技が多いので、使用キャラとしない者も、性能だけは知っておいて損は無いぞ。また、新マップには「ナメック星/崩壊」が追加。深い谷あり、溶岩ありと起伏に富んだ複雑な地形だ。**

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾:㊎ 打撃:㊇ ジャンプ:Ⓙ
ターゲット切り替え:Ⓣ
ガード:Ⓖ

**ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル**
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年5月25日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

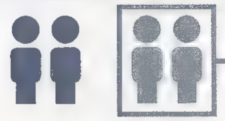


Text:OY2

## 初心者安心 マッチングシステム変更点

カード無しの場合とEクラスでプレイ時のマッチングシステムが変更された。カード無しの場合はノーマルとハードが選択可能に。ノーマルの初戦は自分とCPU3体によるバトル。2戦目以降は、プレイヤー2名＋CPU2体のバトルだ。なお、ハードを選んだ場合はこれまで通りのプレイヤー4人によるバトルとなる。Eクラスは一戦目からプレイヤー2名＋CPU2体のバトルとなった。

**カード無しプレイ時のノーマルモード2戦目以降**




**プレイヤー2名とCPU2体でバトル!**



初心者にうれしいマッチングシステムの変更。慣れてないうちはノーマルモードを選ぼう



## バランスタイプ
## 特徴：体力消費攻撃

天津飯には二つの特徴がある。一つ目は、気絶を誘発させやすいこと。ここで重要となるのが、気絶値の高い気合砲。打×6→気合砲を連続で2セット決めれば、気絶を誘発させられる。この技はリーチこそ短いがヒットorガード後でも天津飯が有利なので、攻め続けられる点も強力な要素だ。

もう一つの特徴は、必要な気力が足りない状態でも、体力を消費して各種必殺技を繰り出せること。中でも新気功砲は破壊力抜群。相手をK.Oできるときなど、ここぞという場面では気力が足りなくても体力を犠牲にして撃っていこう。

なお、注意するのは体力の減り具合。気力ゲージが1本足りない状態で必殺技を出すと、ちょうど体力バーの1割を消費する仕組みとなっている。つまり、気力がゼロの状態から消費気力7の新気功砲を撃つと、7割の体力がなくなるわけだ。この仕組みを知っていれば、固有特性を発動するときの調整に便利だぞ。



ヘビーアタックの排球拳は、レシーブ、トス、アタックの三段技。たたき付け後はどどん波で追撃するといいだろう



気力ゲージの無い状態で新気功砲を撃つと、自分の体力がこっそり減る。全体を把握できる戦局眼が必要だ

# 天津飯

**COMMAND LIST**

| 必殺技名 | コマンド | 消費気力 |
|---|---|---|
| 気合砲 | (⬆+気打J) | 3 |
| どどん波 | (気打J) | 4 |
| 新気功砲 | (⬇+気打J) | 7 |

### 固有特性「最後の力」

**発動条件:**必殺技で体力を限界まで使う
**効果:**攻撃力UP、気力回復スピードUP

残り体力以上に体力を消費する形で必殺技を繰り出すと、固有特性「最後の力」が発動する。発動直後は体力が1だけ残り、天津飯が強制的にダウン状態になる。ただ、このダウン中は無敵なので攻撃を食らうことは無い。起き上がってからが勝負だ!

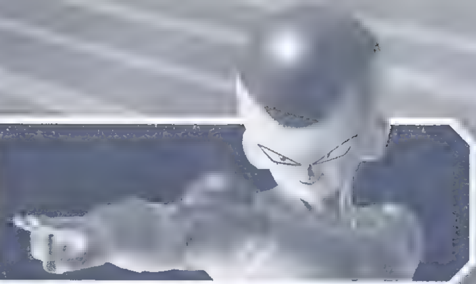


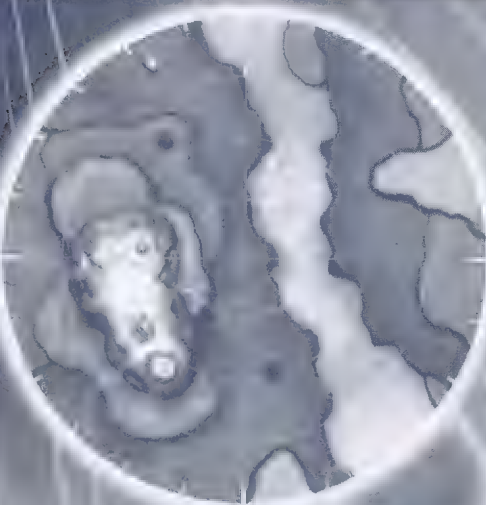
力尽きたように倒れ込む天津飯。ここから「最後の力」を使って復活するのだ。

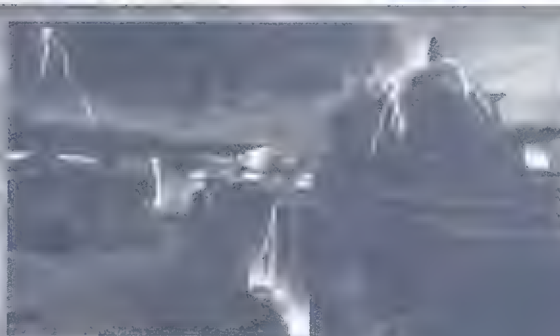
**DRAGON RADAR** **天津飯各種必殺技:**気合砲は気弾をかき消す性能がある。ダメージはほとんど無い。また、どどん波は発生の早い飛び道具。投げ飛ばし、排球拳、気爆破後などの安定した追撃手段になる。最後に、新気功砲は発生の遅い範囲攻撃。範囲は狭いが、敵がまとまっていれば複数にヒットさせることが可能だ。なお、固有特性発動中は、ほかのキャラ同様、気力が足りないと必殺技が撃てなくなるので注意が必要だ。

Survival Area
# ナメック星／崩壊

今回は崩壊寸前のナメック星が舞台だ。高低差が激しく分断されやすいマップなので全体の把握が重要だ。









西側の火山と中央の深い谷底といった、遮蔽物によって区切られているステージ。場所によっては横やりを気にせずに格闘戦が可能だ。なお、谷底に流れる溶岩はその上を歩行可能。また、溶岩に触れてもダメージは発生しないぞ。



# 魔王ダーブラ

## 戦略重視タイプ
## 特徴：状態異常攻撃

各種必殺技を当てることで敵を状態異常にするのが持ち味の魔王ダーブラ。一つ一つの必殺技特性を把握してバトルを有利に進めよう。

エビルバインドは魔法陣を発生させる飛び道具。ターゲットの真下に魔法陣が発生し、その上（上空に居る場合も）の敵を巻き込む。ヒット後は、敵が約13秒ほどスロー状態になる。

エビルインパルスは、発生の遅い飛び道具。ダメージこそ低いが、ヒット時は燃焼効果で敵体力を徐々に削る。効果時間は約30秒と長く、最後まで経過すると全体力の4割程を削るので、ダメージがかなり大きい。ダウン追い打ちでも燃焼の効果を付加することができるので強力だ。

石化ツバは、ガード不能で射程の短い飛び道具。当てるのが難しいものの、ヒット時は無防備な状態で石化するので、連続技を決めるチャンスとなる。石化時間は約6秒と短いので、早めに追撃しよう。



横移動中の気弾は、剣を振って衝撃波を飛ばす トランクスの帯剣時の気弾と同様、ガードブレイク技になる



この距離が石化ツバがギリギリ当たる射程になる 大技のスキや乱戦時などを狙って撃つのが実戦的だろう

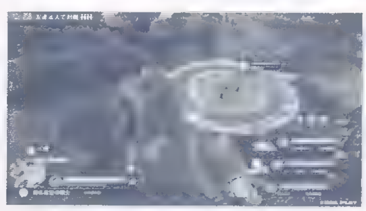
COMMAND LIST

| 必殺技名 | コマンド | 消費気力 |
|---|---|---|
| エビルバインド | （⬆+気打J） | 4 |
| エビルインパルス | （気打J） | 3 |
| 石化ツバ | （⬇+気打J） | 4 |

### 固有特性「魔王降臨」

**発動条件:**敵キャラ3人がスロー状態になる
**効果:**攻撃力UP

魔王降臨は、エビルバインドで自分以外の全員をスロー状態にすると発生。1発で三人スローにしてもいいし、1発目で二人を2発目で最後の一人をスローにしても固有特性が発生する。なお、固有特性は敵全員がスロー状態の間のみ発生する。



スローの敵には、足元に黒いエフェクトが付く。三人に付けば固有特性が発生だ。

DRAGON RADAR

**魔王ダーブラ補足:**ヘビーアタックは3段技。2、3段目は剣での攻撃になるのでガードブレイク技になる。ただし、1段目と2段目の間は連続ガードではないので、割り込まれたり避けられてしまう。もう一つの補足は石化ツバ。もともとガード不能の攻撃だが、ドクター・ゲロのハイパーエネルギーキャッチ（ガードポーズ）でも吸収されず石化する。豆知識として覚えておこう。

# 大撃破カーニバルの報酬総まとめ!

BORDER BREAK エアバースト

[illegible]

Text : OYZ

## コミックマーケット81でグッズ出展!

年末に開催されるコミックマーケット81のセガブースにてボーダーブレイクのグッズが出展決定だ。下に掲載したクリアファイルのほかにTシャツ、大判タペストリー、コインケースなどを出展予定とのこと。会場へ行く予定のある人はぜひセガブースに足を運んでみよう。



| コミックマーケット81 | |
|---|---|
| 会場 | 東京国際展示場（東京ビッグサイト）西4階 |
| ブース番号 | 545 |

## B.U.Z.

可能な限りB.U.Z.の性能を紹介。残念ながら12月中に開放はされなかったが、新しいアセンブルが組める日も近い!?



### 軽量ホバータイプ機体 B.U.Z.シリーズ

[illegible]







頭部は射撃補正が優秀なものが多い。狙撃の定番の一つになるか?

### コア攻撃用重火力



[illegible]

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| GAXエレファント | サワート・ハラーシ | [illegible]型ECMクレネード | ハリアユニットβ |
| 頭部 | 胴体 | 腕部 | 特別装備 |
| シュライクV型 | B.U.Z.-α | B.U.Z.-α | ヤクシャ・弐 |

# 新武器紹介

一番のおススメはエアバスターT30。非常に軽いので、軽量級から重量級までどれとでも相性がいい。

## SR-ヴァジュラ

通常攻撃は、3段目の突きが高威力。動作中に敵の居る方向をRグリップで微調整すると、最後まで当てやすい。

特殊攻撃は、全4段の回転[illegible]攻撃。[illegible]で全段当てるのはなかなか難しい。[illegible]いで瀕死の敵を狙うととどめを刺しやすい。



特殊攻撃は全段当てにくい。なるべく耐久値の低い敵に仕掛けるのがいい。

### ◆SR-ヴァジュラの性能表

| 武器名 | 効果 | 攻撃属性 | 重量 | 通常攻撃 | 特殊攻撃 |
|---|---|---|---|---|---|
| SR-ヴァジュラ | 近接戦闘 | (ニュード)近 | 420 | 連撃Lv3 | Lv3 |

## エアバスターT30

まずは[illegible]1発撃ち、SP回復を少し待って続けて2発撃つ。この3発1セットでの撃ち方が強力。射程距離は450mと長いため、ほとんどの場合どのプラントへも落とせる。着弾も早めなので、青から灰色に変わるプラントを見逃さずに撃てると、ヒット率が大幅に上がるぞ。



少しSPゲージが回復するのを待ってから、2発目、3発目を発射しよう。

### ◆エアバスターT30の性能表

| 武器名 | 効果 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 発射弾数 | 射程距離 | チャージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エアバスターT30 | 遠距離砲撃 | 爆 | 660 | 8200 | 2 | 450m | 35秒 |

## マグネタイザー-γ

移動低下がLv3と[illegible]のの、効果[illegible]がやや狭く、連続使[illegible]



[illegible]

### ◆マグネタイザー-γの性能表

| 武器名 | 効果 | 攻撃属性 | 重量 | 連続使用 | 移動低下 | 効果範囲 | チャージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マグネタイザー-γ | 移動妨害 | ー | 410 | 最大30秒 | Lv3 | 半径14m | 45秒 |

## スタナーK

攻撃範囲がスターシリーズの中で最大[illegible]一方で、充填時間が5秒と最長だ。このため射線が通りやすい広い地形は苦手。路地裏や建物内部など、隠れるスペースのある地形が得意だ。[illegible]ヒット後は、1秒間痺れる。主武器に持ち替えて頭部を狙おう。



スタナーKの最大タメは、広範囲の攻撃判定を持つ。バリアユニットにも有効だ。

### ◆スタナーKの性能表

| 武器名 | 効果 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 効果持続 | 攻撃範囲 | 充填時間 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スタナーK | 行動妨害 | ニュード | 370 | 最大4000 | 最大1秒 | Lv3 | 5秒 |

# 最新カスタマイズ 異色の専用アセンブル紹介

[illegible]

今回紹介するのは、重[illegible]ルだ。重火は完全後方支援用。[illegible]離を生かし、後方からミサイルをば[illegible]ジがたまったら、榴弾砲で援護するといった具合だ。

一方、支援は前線かく乱用。1発大破を取れるリムペットボムVで、追撃してくる敵を返り討ちにするのが狙いだ。補助装備の弾薬BOXで、副武器の補給ができ、長期の戦闘が可能だ。



高い場所から見下ろすようにミサイルを撃つのがコツ。強化型MLRSなら追尾性能が高いので、敵を追いかけてくれる。



ジャンプしながらの投てきは強力だが、ブーストを多く使うのが弱点。このときにロージーLMの胴体が活きる。

## 後方援護ミサイル重火力



[illegible]

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| GAXエレファント | 強化型MLRS | 試験型ECMグレネード | エアバスターT25 |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ケーファー44 | 730 | B+ | 射撃補正 E+ | 索敵 E | ロックオン A+ |
| 胴体 | E.D.G.-δ | 1,250 | D | ブースター E | SP供給率 A+ | エリア移動 A+ |
| 腕部 | E.D.G.-δ | 850 | E+ | 反動吸収 A | リロード B | 武器変更 D+ |
| 脚部 | ケーファー45 | 1,200 | B+ | 歩行 E+ | ダッシュ D+ | 重量耐性 A (6,150) |

## 前線かく乱 戦闘型支援



[illegible]

| 主武器 | 副武器 | 補助装備 | 特別装備 |
|---|---|---|---|
| ワイドスマック | リムペットボムV | 弾薬BOX | リペアユニットγ |

| 部位 | パーツ名 | 重量 | 装甲 | 性能 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ロージーR | 780 | A+ | 射撃補正 E | 索敵 D+ | ロックオン C |
| 胴体 | ロージーLM | 1,530 | A+ | ブースター A+ | SP供給率 E+ | エリア移動 D+ |
| 腕部 | ヤクシャ・改 | 710 | E+ | 反動吸収 E | リロード B | 武器変更 A+ |
| 脚部 | 迅牙・真 | 1,080 | C+ | 歩行 E+ | ダッシュ C+ | 重量耐性 B (5,600) |

# 機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

## 全国大会まであと2カ月!!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2010年9月28日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM357専用

Text：とき



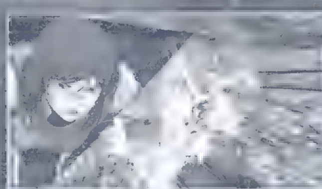
家庭版が発売されてもまだまだ極限進化は止まらない!　今月も解禁されたばかりのラファエルガンダムの攻略をはじめ、強豪プレイヤー座談会などボリュームのある内容をお届けだ!

# 新機体ラファエルガンダムを徹底攻略!



COST 2500

## 通常時と分離時の立ち回りが勝敗の鍵!?



通常時ではコスト2500の割に機動性に乏しいラファエルガンダム。なのでまずは分離がたまるまで距離を取り続けながら戦うのがいいだろう。幸い中距離以遠で真価を発揮する武装を多く持っているため、距離を取っても僚機を後ろから援護できるだろう。コスト3000と組む場合のオススメ位置は常に[illegible]やすい場所を陣取っていこう。そして分離のリロードが[illegible]ラファエルガンダムの真骨頂は分離状[illegible]にあるため、再リロードの時間的に早めに使えばそれだけ多く分離できる可能性があるからだ。分離したら万能機のような立ち回りを心掛けつつ、[illegible]サブ射撃で敵機に向かって飛ばしていこう。スキあらば特殊射撃で一気にダメを奪っていけるぞ。完全に敵僚[illegible]らのカットがこない場合はロマン溢れる格闘コンボで大ダメージを狙ってみるのもいいだろう。中には300ダメージを超えるコンボもあり、決まった時のそう快感はかなりのものだ!



## 通常時は自衛が大切!

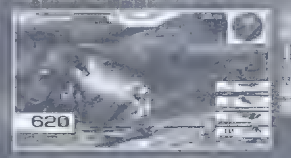
[illegible]ラファエルガンダム。この状態で[illegible]すると[illegible]でもらおう。仮に[illegible]

[illegible]ができるので[illegible]



## 相手にしたときは……

いくら[illegible]だろう。もし狙わないのであれば逆に常に無視し続けるくらいのつもりで戦おう。中途半端に相手をすると着地を読まれ、サブ射撃などを被弾しやすいので注意が必要だ。そして分離されたらサブ射撃で近づいてくる分離機に注意だ。オーラを出しながら近づいてくるので若干距離感な[illegible]機を相手にするような感じ[illegible]OKだ。本体の中距離以遠で[illegible]の武装は無いので安心しよう。



これからEXVSを始める君に!

# パイロット入門

家庭用がネット環境に対応しているため、対戦する機会も多いことと思う。今回は初心者のプレイヤーにぜひとも覚えてほしい行動を紹介していくぞ。

## 基本的な動きをマスターしよう!

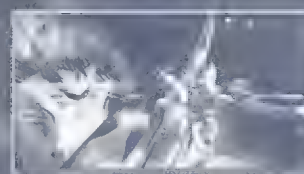
まず初めに覚えなければならないのが慣性ジャンプである。ブーストダッシュを行った直後にジャンプボタンとレバーを押したままにすることでブーストゲージの消費が少なく大きな移動が可能となる。これは一部の地走系の機体を除く全機体共通の動きなのでぜひともマスターしておいてほしい。シャッフルなどでの対戦に於いて、この動きができるかできないかで勝敗が左右されるといっても過言ではない。それほどに重要な行動だ。慣性ジャンプに慣れてきたら次はブーストゲージの管理に気を配ろう。本作はシステム上、ブースト量が少ない状態で着地した方が硬直が少ないため、できるだけ余裕を持った行動が望ましい。だからといって無闇に敵機の目の前で着地してしまってはたとえブーストゲージが9割残っていたとしても、格闘などを当てられてしまうため注意しよう。



機体ごとに違いはあるが、[illegible]

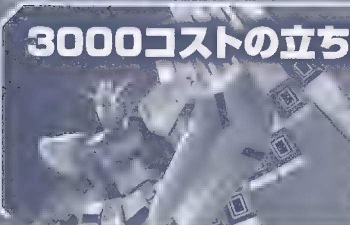
## エクストリームバーストの使いどころ

本作最大の特徴であるエクストリームバーストは、エクストリームゲージが50%以上になると発動することができ、一定時間機体がパワーアップするほか、ブーストゲージが全回復する。このブーストゲージ全回復というのをうまく活用していこう。例えば敵機と1対1の状態でお見合いになった場合、互いのブースト量が底を突きかけたときに発動すれば一方的に有利な状況を作り上げることができる。逆に相手がそれを行ってきた場合は非常に苦しい展開になるのでエクストリームゲージがおよそどれくらいたまっているかは把握できるようにしておこう。自分の体力がどれだけ減ったらどのくらいたまるのかを見ておけば参考になるだろう。なお、敵機からの攻撃を受けた際に発動できる「受け身覚醒」はエクストリームゲージが100%の状態でないとできないので注意が必要。



エクストリームゲージが100%の状態で[illegible]

## 3000コストの立ち回り



チームメイクを行うコスト3000の機体はとにかく前に出てロックを集めること。ブースト量などもほかのコスト帯と比べ性能が良いので回避を意識した立ち回りも忘れないようにしよう。また、ほかのコスト帯と比べエクストリームゲージのたまり方も大きいため、エクストリームバーストを最低でも2回、できることなら3回発動できるようにしよう。エクストリームバーストの回数が多ければ多いほど仕事もしやすくなるぞ。

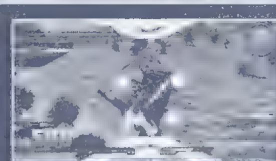


良い方に尖った性能を豊富に持つコスト3000。その強さはかなりのもの

## 2500コストの立ち回り



標準のコストとも言えるが一番組む機会が多いコスト3000とのタッグを前提に解説していこう。1機目はコスト3000の耐久力が少なくなるまでは自機の耐久力を温存しておくのがオススメ。これはコストオーバーの影響を少なくするためである。コスト2500は単機でも十分に働ける性能を持っている機体が多いため、僚機が落とされてから前線に出ても十分な戦力となるだろう。とにかく慎重さが求められるぞ。



闇討ち性能に特化した武装を持つことが多いコストだ。

## 2000コストの立ち回り



主に僚機(コスト3000)と協力して同じ敵機をロックして集中攻撃することがお仕事。コスト3000が敵機のブーストゲージを消費させ、その着地にコスト2000が攻撃するという図が理想系だ。コスト2000にも敵機の足を止める武装は豊富にあるので、とにかくコスト3000が自由に動けるような戦い方を心がけていこう。コストオーバーがそれほど致命的でないのがコスト2000の強みでもあるぞ。僚機との連携が勝利へのカギとなる。



丁寧な立ち回りでしっかりと着地に攻撃し、ダウンを奪っていこう。

## 1000コストの立ち回り



コスト1000は常に落ちても困る局面が少ないことを活かし、前線で暴れるのがいいだろう。特に50以下の体力が残ったりした場合、受けられる総ダメージ量は多いので実質の耐久力は表示よりも高いと言える。物量で押しつつ高火力の武装が多いため、ひたすらダメージ勝ちを狙っていくスタイルが最もマッチングした戦い方だと言えるだろう。コスト2500と組まない限りコストオーバーも存在しないぞ。



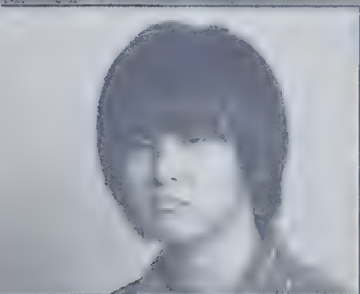
特殊な武装を持つのでやり込みがいのあるのがコスト1000だ。

**初心者オススメ機体**　●3000コスト:[illegible] ●2500コスト:インフィニットジャスティスガンダム、クロスボーン・ガンダムX1改 ●2000コスト:[illegible] ●1000コスト:ザク改、ラゴゥ

エリア決勝終幕!!

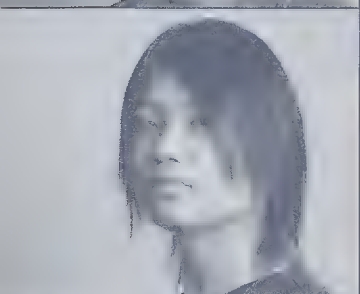
# プレミアム座談会 part2

**今回は栗橋勢、アクセル勢と呼ばれる北関東のプレイヤーに語ってもらったぞ。座談会メンバーでランキングを作成してみたのでそちらも参考にしてくれ!**



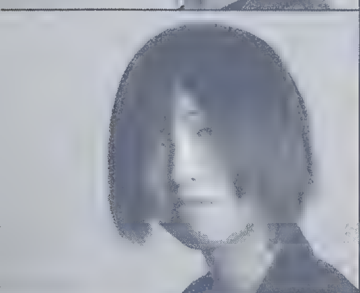
**すぎ**

10周年記念大会準優勝という輝かしい成績を誇るプレイヤー。デスティニーガンダムをメインで使用しており、ピコとの連携は絶妙で、デスティニーガンダムとシャア専用ゲルググのペアを確立させたのはこの二人と言っても過言ではない。



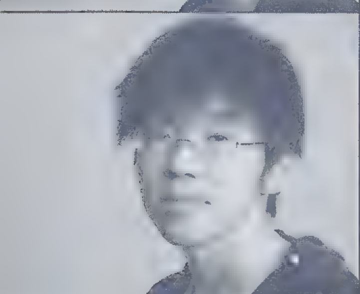
**ピコ**

すぎと同じく10周年記念大会準優勝の経歴を持つプレイヤー。シャア専用ゲルググを使い、10周年記念大会では「最強のシャゲをお見せします。」と最高のパフォーマンスを披露してくれた。丁寧な立ち回りが特徴で低コストプレイヤーのお手本のような存在。



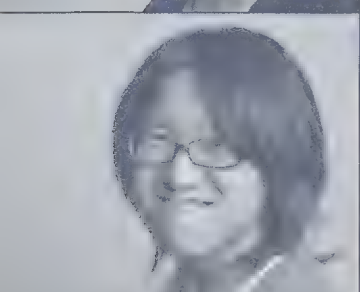
**きむ**

全国屈指のユニコーンガンダム使い。もちろんその熟練度は☆5つ! ちまたではユニコーン使い全1とまで噂されているプレイヤー。全国決勝大会の出場権も獲得しており、KYOというプレイヤーのシャア専用ゲルググと参戦するぞ!



**いざ**

VS.シリーズ全体を通して常にトップレベルの実力を持っているプレイヤー。高コストから低コストまで使用できるほどの器用さを持ち、堅実なプレイが特徴。今作ではしゅりというプレイヤーと全国大会に出場しており、決勝大会への出場権もすでに獲得済みだ。



**リベロ**

EXVSで急成長したプレイヤー。マスターガンダムを主に使い、もちろん熟練度は☆5つ。本人いわく、「マスターは☆5からが勝負」だそうです(笑)。写真の通り変顔が得意。最近は東方不敗の声真似も……。全国大会はライというプレイヤーと参戦予定だ!

**+司会者:まゆら**　インタビューの聞き手なとて過去に活躍



## 今強い機体を教えてくれ!

**まゆら**　最近、強い機体って[illegible]は何だと思ってる?

**一同**　やっぱりフルクロスでしょ!

**まゆら**　ですよね……。3000コストに関しては1位はフルクロスで間違い無いね(笑)。2位より下になってくると3000コストは人によってかなり変わるよね。ちなみに自分は2位はクアンタだと思ってますね。

**きむ**　自分もクアンタだと思います。事故ったときに対応できる性能がやっぱり魅力的ですね。

**いざ**　自分もクアンタを推しますね。最近の大会結果がそれを証明してると思います。[illegible]のクアンタ&隠者なんですけどね(笑)。

**ピコ**　えっ! みんなクアンタなの? 自分は運命を推しますよ。

**すぎ**　運命強いですよ。フルクロスがきついですけど。クアンタと違ってしっかり遠距離用の武装があるんで、低コストの相方が先落ちした時に[illegible]できるのがいいですね。

**リベロ**　俺はマスター推したいんですけどね。やっぱり、運命なのかなって気はしますね。

**きむ**　5位にユニコーン推しますよ。

**まゆら**　ユニコーンか……。マスターな気がするんだけど、ユニコーンでのマスター対策はきむさんはどうしてます?

**きむ**　チャージショットで迎撃したりしますね。ユニコーンのチャージショットはバラバラに撃つんですが、サーチ変えながら撃つと少し収束して撃つんでよろけを取りやすくなります。サーチを変えても赤ロックで撃った相手に誘導するし、ステップされても再度銃口が相手に向くんでやってみるといいですよ。

**まゆら**　そのネタは知らなかったな。今度試しにやってみますね。そういえば、ハイニューは使う? あの機体結構強いと思うんだけど、どう?

**いざ**　自分とリベロは[illegible]使ってないんですけど、[illegible]ってみんな言ってますよね。

**ピコ**　ハイニューも全国に出てくるのが、ちょっとやっかいですね。

**すぎ**　自分もハイニューはかなり苦手なんですよ。

**きむ**　でも、ハイニューはフルクロスがかなりキツいですよ。迎撃武装が全然無くて厳しいんですよ。

**いざ**　バズーカで迎撃はできないの?

**きむ**　バズーカはνガンダムのバズーカより弾速が遅いんですよ。誘導は強いんですけどね。でも[illegible]えるとかなり相手を[illegible]します。

**すぎ**　あの機体はやっぱり↓＋格闘でしょ。あの格闘は相手が高飛びをしているところに攻撃すると相手機体の腰の辺りに当たるんすよ。

**きむ**　へぇー、そうなんだ。あとは、ブーストダッシュ格闘から↓＋格闘に繋げるのもカット耐性あっていいよね。やっぱり強いのはサイコフレームの共[illegible]ですよね。[illegible](笑)。

**すぎ**　あのくの字に曲がる格闘は本当に強いですね。左に動いた後、真っすぐ居合いをしてくるんですが、判定もかなり強いです。エクストリームバースト中のマスターの← or →＋格闘に勝ちましたからね(笑)。

**まゆら**　やっぱりハイニューは強いみたいだね。まだ全国には出てないんで、ランキングには見送らせてもらうね。じゃあ、次は2000コストはどう?

**リベロ**　やっぱり隠者かギスじゃないですかね。

**いざ**　隠者とギスは同率一位でいいと思いますよ。相方の機体によってお互いポテンシャルが変わってきますので。

**ピコ**　相方が3000コストなら隠者、1000コストならギスって感じですよね。

**すぎ**　3000コストでも少し変わってくると思うな。運命なら相方はギスの方がいい。

**まゆら**　その話は前回にもあったんだよね。前回の話では運命と隠者だと間合いが合わないって結論だった。

**すぎ**　確かにそうかもしれませんね。

**きむ**　ちなみにユニコーンも相方はギスの方がいいですね。

**リベロ**　マスターは使ってる自分としてはどっちと組んでも大丈夫ですよ。

**いざ**　[illegible]3000コストのフルクロス、クアンタ、ストフリは隠者と組む方が相性いいと思いますよ。

**まゆら**　2000コストはトップという[illegible]ですか。[illegible]コストですが、どうでしょう?

**いざ**　シャゲが一番で次にフォビじゃないですか。自分はフォビかなり強いと思いますよ。ただ相方はマスター限定です。

**まゆら**　マスターもいいけど自分は運命と組むのもかなりいいと思ってます。けど、[illegible]コストって先に落ちただけでかなりその後の展開が厳しくなるんだよね。

**いざ**　その分、2000コストは自衛がとことん問われますよね。なので自衛力の高い機体が上位ですね。

**まゆら**　で、ラストの1000コストなんだけど――

**一同**　ほとんど決まってますよ(笑)。

**リベロ**　やっぱりザクの[illegible]――

**機体名略称一覧**　インフィニットジャスティスガンダム=隠者、クロスボーン・ガンダムX1フルクロス=フルクロス、シャア専用ゲルググ=シャゲ、ストライクフリーダムガンダム=ストフリ、ダブルオークアンタ=クアンタ、デスティニーガンダム=運命、トールギスⅢ=ギス、Hi-νガンダム=ハイニュー、ヒルドルブ=戦車、フォビドゥンガンダム=フォビ、マスターガンダム=マスター



# 全国大会で優勝するのは?

**まゆら**　みんなの優勝予想を聞かせてください。

**リベロ**　自分はマスター＆隠者だと思います。自分が使ってる機体というのも大きいですが、本番はフルクロスが多いんじゃないですかね。マスターはフルクロスに対抗できるんで。[illegible]う勝ちですからね。いくらでも[illegible]はやっぱり大きいです。ただザクがつらいっていうのはありますね。でもこのゲームで[illegible]ことは無いと思うんで、マスターで最後までワンチャンスを狙っていきたいと思います。

**いざ**　自分はストフリ＆隠者ですね。[illegible]このペアなら不利が付いてるようなペアが居ないんで、タイム無制限ならストフリ強いと思うんですよね。押されなければですが……。あとはストフリのメンタル次第ですかね。

**すぎ**　自分は運命＆シャゲで。運命という機体の位置付けが最強の万能機なんで、相方と頑張れば全部やっていけるんじゃないかって思いますね。自分が使ってるってのもありますけどね。





**まゆら**　運命って待ちも攻めもできるからいいよね。今の環境はそういう機体が[illegible]上がってるイメージが強いかな。

**ピコ**　クアンタもそうですよね。

**すぎ**　クアンタは2500コストと運命は2000コストと組んで待ちと攻めって感じですね。

**リベロ**　マスターも待ちと攻めできますよ！　中距離は格闘チャージショットで……。

**一同（リベロ以外）**　はいはい。

**ピコ**　優勝予想ですが、自分はクアンタ＆隠者ですね。要するに、弟子＆えぬ推しです。決勝であの二人と対戦したいですね。

**すぎ**　弟子＆えぬは永遠のライバルって感じするんだよね。運命＆シャゲの同機体対決から始まりましたし、あの二人と対戦すると勝っても負けても楽しい。

**まゆら**　見てる側も今までの対戦は[illegible]だったよ。これは本番が楽しみですね。

**きむ**　優勝予想に戻りますが、自分はザク＆ギスのペアだと思いますね。理由としては不利の付く機体が少ないのと、なんと言っても火力が高いからですね。一回流れをつかむと一気に勝ちに行けますしね。ギスがエクストリームバーストを3回も使えるのは強いですね

**いざ**　ギスのエクストリームバーストも強いけど、ザクのエクストリームバーストの期待値が高過ぎる。ほかの機体に無いものを持ってるよね。

**きむ**　それに全国はステージがランダムっていうのを考えたら、ザクはどのステージにも強いと思うんで、ドルブに勝てるのもかなり大きいですね。

**まゆら**　今回は珍しくフルクロスが出てこなかったね。

**すぎ**　[illegible]よりフルクロスには優勝はしてほしくないんですよね――。

**まゆら**　なるほど（笑）。では最後にみなさんから読者の方々にメッセージをお願いします。

**いざ**　みんなアーケードでガンダムやろうよ！

**まゆら**　いざくんいいこと言った！

**きむ**　ユニコーン弱機体なんで狙わないでください。

**まゆら**　ランキングで5位にした機体を弱機体と言うのかこの男……。

**ピコ**　優勝します！

**まゆら**　今日のピコさんは強気だねぇ。本番も期待してるよ。

**すぎ**　優勝しました！

**まゆら**　もはや優勝確定かよ！

**リベロ**　自分も優勝します！

**一同**　え!?



## 座談会メンバーによるコスト別機体ランキング

| 3000コスト | 2500コスト | 2000コスト | 1000コスト |
|---|---|---|---|
| 1位 クロスボーン・ガンダムX1フルクロス | 1位 インフィニットジャスティスガンダム | 1位 シャア専用ゲルググ | 1位 ザク改 |
| 2位 デスティニーガンダム | 1位 トールギスⅢ | 2位 フォビドゥンガンダム | 2位 ヒルドルブ |
| 3位 ダブルオークアンタ | 3位 クロスボーン・ガンダムX1改 | 3位 スサノオ | 3位 ラゴゥ |
| 4位 ストライクフリーダムガンダム | 4位 Zガンダム | 4位 ガンダムヘビーアームズ改（EW版） | 4位 グフ・カスタム |
| 5位 ユニコーンガンダム | 5位 ケルディムガンダム | 5位 ドラゴンガンダム | 5位 ガンダムEz8 |









# ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 1

**プレゼントのお知らせ**
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

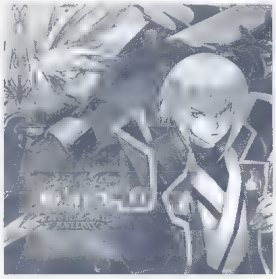



## CD BLAZBLUEの名曲をヴォーカルアレンジ！

http://www.team-e.co.jp/products/kdsd-00514.html

人気格闘ゲーム"BLAZBLUE"シリーズのBGMをボーカル曲にアレンジ。ハイスピードメタルチューンからバラードまで石渡太輔氏の手による激しくも美しい楽曲の新たな魅力を引き出す。歌詞は全曲英語詞を採用！ボーカリストは実力派の海外ミュージャンを起用しロサンゼルスにてレコーディングを実施！

| 収録曲 | | | |
|---|---|---|---|
| 01 | Rebellion | 06 | Rubble Song |
| 02 | Gluttony Fang | 07 | Black Onslaught |
| 03 | Weak Executioner | 08 | Under Heaven Destruction |
| 04 | SUSANOOH | 09 | Endless Despair |
| 05 | Active Angel | 10 | Lust Sin |
| | | 11 | Awaking The Chaos |



ブックレット表紙はゲームプロデューサーである森利道氏による描き下ろし仕様。

●タイトル：BLAZBLUE IN L.A. VOCAL EDITION
●発売日：2011年12月14日
●価格：3,150円（税込み）



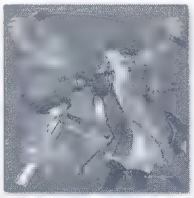
BLAZBLUE IN L.A. VOCAL EDITIONを3名様にプレゼント!!

## GOODS BLAZBLUEのクリーニングクロスが発売!!

http://exar.jp/product/ex0054/ex0054.BB_cross.html

ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンドからクリーニングクロスが登場！ ブレイブルー、ノエル＝ヴァーミリオン、マコト＝ナナヤの全3種類を発売を予定している。素材は、品質に定評のある東レ社の『トレシー』を使用。繰り返し使用しても優れた拭き取り効果が持続する優れものだ！







●名称：ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド クリーニングクロス（ブレイブルー／ノエル＝ヴァーミリオン／マコト＝ナナヤ）
●発売日：2011年12月17日予定
●価格：1,449円（税込み）



ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド クリーニングクロスをセットで3名様にプレゼント!!

## EVENT 「ダライアスバースト アナザークロニクル 一周年記念大感謝祭!!」開催！

http://darius.jp/

「ダライアスバースト アナザークロニクル」（「ダライアスバースト アナザークロニクル EX含む」）が2011年12月17日に稼動一周年を迎えるにあたり、「ダライアスバースト アナザークロニクル 一周年記念 大感謝祭！」が開催されるぞ。12月16日からは「ダライアスバーストアナザークロニクル」関連グッズのプレゼントキャンペーン他、12月21日には「ダライアスバースト アナザークロニクル EX」にて、エリアを大幅に拡大する「Unlock B」を実施。ほかにもイベントがあるので詳しくは公式ホームページをチェックだ！



ダライアスバースト アナザークロニクルオリジナルエコバック第2弾を2名様にプレゼント!!



## GOODS 初音ミクの背景付きフィギュアシリーズ「ミクモ」が登場！

http://hobbystock.co.jp/mikumo/

「#01 Original Collection 恋色病棟 初音ミク」「#02 Original Collection まるくなる 初音ミク」「#03 Original Collection LOL -lots of laugh- 初音ミク」を各1名様にプレゼント!!

### ●恋色病棟

記念すべきシリーズ1作目は「恋色病棟」。ピンクのナース服、クリアパーツで再現した透明感のある髪の毛、注射器に乗ったディフォルメミクなど見所満載です！



●名称：＃01 Original Collection 恋色病棟 初音ミク
●発売日：2012年1月予定
●価格：3,939円（税込み）※みくみく価格！
●サイズ：ノンスケール　高さ約120×横約100×奥行き約90(mm) 専用台座付属



### ●まるくなる

シリーズ第2弾は、「まるくなる」。猫の着ぐるみを着た初音ミク、鏡音リン、鏡音レンが雲の上でまったりお昼寝、このフィギュアを眺めてまるくなれば、まるく納まりますよ！



●名称：＃02 Original Collection まるくなる 初音ミク
●発売日：2012年1月予定
●価格：3,939円（税込み）※みくみく価格！
●サイズ：ノンスケール　高さ約150×横約120×奥行き約100(mm) 専用台座付属



### ●LOL -lots of laugh-

ミクモ第3弾は、「LOL -lots of laugh-」。パステルカラーのかわいらしいお菓子に埋もれた浮遊感ある初音ミクの造型は、原型制作を担当した「造型集団海洋堂」のまさに真骨頂！



●名称：＃03 Original Collection LOL -lots of laugh- 初音ミク
●発売日：2012年2月予定
●価格：3,939円（税込み）※みくみく価格！
●サイズ：ノンスケール　高さ約110×横約120×奥行き約80(mm) 専用台座付属

ゲームセンターの今を知る
情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

# ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる！ 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアのネットワークを駆使したひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ!




## てあたりしだいゲームリスト

| | | |
|---|---|---|
| **●今冬稼働予定タイトル** | | |
| SOUND VOLTEX BOOTH | コナミ | 音楽ゲーム |
| ポケモンメダルワールド | バンダイナムコゲームス | メダルゲーム |
| DrumManiaXG3 | コナミ | 音楽ゲーム |
| GuitarFreaksXG3 | コナミ | 音楽ゲーム |
| **●2012年春稼動予定タイトル** | | |
| UNDER NIGHT IN-BIRTH | エコール/フランスパン | 2D対戦格闘 |
| ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ | アークシステムワークス | 2D対戦格闘 |
| カードで連結！電車でGO！ | タイトー | シミュレーション |
| 激投伝説 ブロッキング | タイトー | 激投アクション |
| OPERATION G.H.O.S.T | セガ | ガンシューティング |
| 機動戦士ガンダム EXTREM VS. FULL BOOST | バンダイナムコゲームス | チームバトルアクション |
| DANCE EVOLUTION ARCADE | コナミ | 音楽ゲーム |
| クイズマジックアカデミー 賢者の扉 | コナミ | ビデオゲーム |
| **●稼働日未定タイトル** | | |
| マジカルミュージック | タイトー | 体感リズムゲーム |
| レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012エクストリーム | レベルファイブ | 超次元バトルサッカー |
| エヌアイン完全世界 (NESiCA×Live) | るつぼゲームワークス | 対戦格闘 |
| 雷電Ⅲ (NESiCA×Live) | モス | シューティング |
| 雷電Ⅳ for NESiCA×Live | モス | シューティング |
| HOMURA（ほむら） (NESiCA×Live) | スコネックエンターテイメント | シューティング |
| トラブルウィッチーズAC ～アムルガムの娘たち～ for NESiCA×Live | 冒険企画局 | シューティング |
| パズルボブル (NESiCA×Live) | タイトー | パズル |
| 豪血寺一族 先祖供養 (NESiCA×Live) | アトラス | 対戦格闘 |
| アルカナハート2 (NESiCA×Live) | エクサム | 対戦格闘 |
| すっごい！アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～(NESiCA×Live) | エクサム | 対戦格闘 |

## ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2011年10月20日～11月19日集計)

### ビデオゲーム部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム エクストリームバーサス＜バンダイナムコゲームス＞ | 242.2pt |
| 2 | 鉄拳TAG TOURNAMENT 2＜バンダイナムコゲームス＞ | 227pt |
| 3 | SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞ | 197.6pt |
| 4 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.1＜アークシステムワークス＞ | 171.7pt |
| 5 | ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル＜バンダイナムコゲームス＞ | 150.3pt |
| 6 | MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver1.07＜エコールソフトウェア＞ | 119.5pt |
| 7 | 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION＜バンダイナムコゲームス＞ | 105.5pt |
| 8 | AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-＜アクアプラス／エクサム＞ | 104.1pt |
| 9 | Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN＜セガ＞ | 91.3pt |
| 10 | GUILTY GEAR XXAC＜アークシステムワークス＞ | 87.9pt |

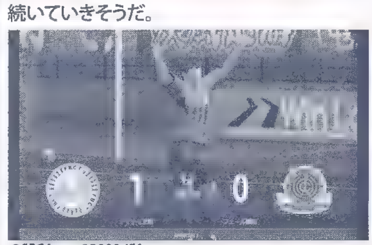
### 大型筐体部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 麻雀格闘倶楽部＜KONAMI＞ | 268.5pt |
| 2 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆Rev3＜バンダイナムコゲームス＞ | 257.7pt |
| 3 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution＜セガ＞ | 239pt |
| 4 | WCCF IC 2010-2011＜セガ＞ | 200.9pt |
| 5 | beatmania ⅡDX 19 Lincle＜KONAMI＞ | 175.2pt |
| 6 | LORD of VERMILION Re:2＜スクウェア・エニックス＞ | 171.4pt |
| 7 | 初音ミク -Project DIVA-＜セガ＞ | 146.6pt |
| 8 | 戦国大戦-1570 魔王上洛す-＜セガ＞ | 137.1pt |
| 9 | WCCF IC 2009-2010＜セガ＞ | 133pt |
| 10 | DARUIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2＜タイトー＞ | 110.3pt |

### 注目ゲーム CLOSE UP!!

**WORLD CLUB CHAMPIONSHIP FOOTBALL INTERCONTINENTAL CLUBS 2010-2011**

もはや冬の恒例となった『WCCF』シリーズの最新作がランクイン。来年で十周年を迎えるこのシリーズだが、これからもその人気は続いていきそうだ。

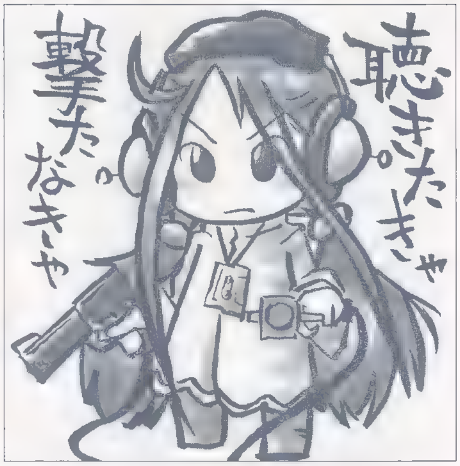




本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50春日井店/ミラクル静岡店ほか

# アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP




**アーケードゲームに関する音楽情報をお届けしている当コーナー。今月は『カオスコード』のサウンドトラック化を記念して、サウンドユニットMintJamからsetzer氏にご登場いただいた。音楽制作時のエピソードなどを伺ったぞ。**

**今月の「ただいま調査中!」**

今日もゲームセンターで調査のピピ子団長。取り組むミッションはガンシューティング。かっこよく両手持ちで挑むのだけど、撃たなきゃ調査できないから心の中は超ドキドキ。実は初プレイだったりして。

音魂の源泉! クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.6

## 『カオスコード サウンドトラック』完成記念
# サウンドユニット MintJam setzer氏 インタビュー

**数々のアニメ作品やギャルゲーのテーマ曲など多数の音楽を手がけるMintJam。『カオスコード』へ楽曲を提供し、自身もコアな格闘ゲーマーであるsetzer氏にその想いを語ってもらった!**



**プロフィール**
サウンドクリエイターチーム「MintJam」のメンバー。ギターからキーボードまで幅広く使いこなすそのバンドサウンドにファンは多い。かなりコアなゲーマーで、特に『バーチャファイター』シリーズは初代からプレイを続ける猛者でもある。

### ゲームからアニメまで幅広く活動するクリエイターチームMintJamとは

――まずは音楽ユニットMintJamについて、簡単なご紹介をお願いいたします。
**setzer** ギタープレイヤーであるa2c(アツシ)、ボーカリストのTERRA(テラ)、そして私setzer(セッツァー)の三人を中心として活動しているサウンドクリエイターチームです。全員がコンポーズ作業もしておりまして、主にゲームやアニメといったメディアに音楽を提供させていただいているほか、そこから派生したアーティスト様への楽曲提供や、オリジナルのCDもリリースしています。
――主にどのような分野のサウンドを手掛けていらっしゃるのでしょうか。
**setzer** ギターをメインとした、ロック系の楽曲が多いですね。ライブをさせていただくことも多いのですが、バンドとしてではなく、あくまでもクリエイターチームとして活動しています。今回の『カオスコード』の楽曲は5人のコンポーザーによって制作されているのですが、そのうちMintJamからは僕のほかにもう一人、元メンバーであり現サポートメンバーのkya(キャ)も参加させていただきました。
――今回はＦＫ Digitalという海外メーカーからの突然のお話に驚いたのではないですか?
**setzer** 正直、最初は戸惑いました(笑)。ですが、ＦＫ Digitalの中心人物であるミッキーさんは日本のアニメやゲーム、同人文化にとても造詣が深い方なんですよ。日本のゲームのサントラもかなり持っていらっしゃって、制作が進む中でいろいろなお話をさせていただきました。

### 独自の世界観を形にする『カオスコード』の楽曲制作

――とても個性的なキャラクターがそろっている『カオスコード』ですが、最初にその世界観に触れたときの印象をお聞かせください。
**setzer** やはりどうしても、スタンダードなキャラクターが居ないゲームだな、と思ってしまいますよね。全キャラがイロモノキャラ寄りといいますか。なにしろ主人公からして、オタクでエージェントというちょっと奇抜な設定でしたから(笑)。
――今回の楽曲制作の際に、意識したポイントはありましたか?
**setzer** 最初にサンプルとして、既に完成しているほかのコンポーザーさんの楽曲をいくつか聴かせていただいたのですが、テクノ系の打ち込みサウンドが非常に多かったんですよ。その上でMintJamに依頼をしてくるということは、ギターを使ったバンド寄りの曲を求められているのだろうと考えまして、その点はかなり意識しました。
――特徴のあるキャラクターが多いだけに、かなりご苦労されたのではないでしょうか。
**setzer** イメージの捉え方は人それぞれですからね。カトリーヌステージの楽曲がまさにそうで、最初に、私の仲間であるkyaが作った楽曲がイメージと違うといわれてしまったんですよ。ですが、そのイメージというものが想像つかないんですよね(笑)。結果的に共同製作という形をとって、僕とkyaの見解を半分ずつ入れた楽曲に落ち着きました。
――作品全体を通して楽曲にテーマなどはあったのでしょうか?
**setzer** そういったものは特に無かったので、『カオスコード』の世界観を表現した上でのMintJamサウンドという形で制作させていただきました。かっこよく言うと、自分たちらしさを出すということですね(笑)。特に気取らず、意識せずにやらせていただきました。
――では、特にこだわった点はありますか?
**setzer** MintJamでギターサウンドを出す場合、

本文中にもあるように、setzer氏はかなりのコアゲーマー。特に格闘ゲームはひととおり触っており、インタビュー後も格ゲー談義に話は大いに盛り上がった。特に『バーチャファイター』はシリーズを通してやり込んでおり、『バーチャ』関連の音楽を手掛けるのが目標の一つだとか。うーん、それはぜひとも聴いてみたい! ●MintJam公式ホームページ →http://www.mintjam.net/mj/



# 「格ゲーは普段よく遊んでいるので、作っていてとても楽しかったですよ」

インタビュー中は、サウンドの話はもちろん、格ゲーの話題でも不意に（?）盛り上がることに。MintJam流の格ゲーサウンドをぜひチェックしてみてほしい。

a2cが演奏をすることが非常に多いんですよ。ですが今回は僕が一人で制作しているということで、ギターテクニックというよりもキャッチーなメロディに重点を置いたりといった、「MintJamのsetzer」らしさを出せればと心掛けました。

## 筋金入りの格闘ゲーマー これがMintJamのsetzerだ！

――『バーチャ』シリーズを中心に格闘ゲームをよくプレイされるそうですが、今回ご自身で格ゲーの音楽を制作されていかがでしたか？

**setzer**　とても楽しかったですよ。やはりアップテンポな曲が多い格ゲーの音楽は、作っているこちら側もテンションが上がってくるんですよ。

――ゲームミュージックのコンポーザーの中には普段あまりゲームを遊ばないという方もいらっしゃいますが、setzerさんは普段からかなりプレイをされているようですね（笑）。

**setzer**　僕の場合、ゲーセンに落としたお金と音楽で稼いだお金が、トントンどころじゃすまないかもしれませんね（笑）。

――（笑）。やはり今後もお話があれば、格闘ゲームの音楽制作は手掛けたいですか？

**setzer**　ぜひとも制作させていただきたいです。もっといろんなタイトルに携わることができて、さらに自分がそのゲームのプレイヤーだったとしたら最高ですよね（笑）。

――本誌読者の中には『カオスコード』でMintJamを知ったという方もいらっしゃると思うのですが、そういった方たちへひとことお願いします。

**setzer**　もちろん『カオスコード』もMintJamの楽曲には違いないのですが、今回は少し変わった試みもしております。これを機にMintJamへ興味を持っていただけたのであれば、他作品の楽曲も聴いていただければ幸いです。

――それでは最後に、ファンの方たちへメッセージをお願いします。

**setzer**　今回の音楽製作では『カオスコード』らしさやMintJamらしさというものを踏まえつつ、何よりも「格闘ゲームとはどのようなものなのか」といったものを自分なりの視点で表現させていただきました。『カオスコード』のサントラを聴いていただいて、多少なりとも共感していただければうれしいです。

――発売が待ち遠しいですね。

（2011年12月　エンターブレインにて）

## 『CC（カオスコード）サントラ』参加コンポーザーからのメッセージ

MintJamを始め、さまざまなコンポーザーが参加した『カオスコード』のサウンド。本サントラにも収録されている楽曲を手掛けたコンポーザーからのメッセージが続々と到着。ご紹介しよう！

### COMPOSER: -45さん

（セリアⅡステージ&デモ、篝ステージ、クドゥラックデモ作曲）

セリアⅡステージなど、一部BGMを担当させていただきました-45と申します。微力ながらカオスコードの世界観・イメージを広げる手助けとなっていれば大変うれしいです。

### COMPOSER:nekonoさん

（クティーラステージ、クドゥラックステージ、エルメス・ジェラルディーニほか作曲）

「Eleganza」（クティーラステージ）は、ミステリアスで魔法っぽくという世界観を演出するため、カルテットとバイオリンソロの力強さに、神秘的なコーラスを織り交ぜてみました。耳に残るようなメロディを極力活かし、クティーラをより魅力的に演出しようと頑張ってみました。華麗な戦闘に華を添えることができたなら幸いです。

## INFORMATION 『カオスコード　サウンドトラック』2012年1月25日発売！

F K Digitalが放つ海外発の2D格闘ゲーム、『カオスコード』のサウンドトラックがついに登場！　個性豊かなキャラクターたちを、バラエティに富んだ"音"で彩る珠玉の全36曲。今回お話をうかがったMintJamは、そのうち10曲を担当しているぞ。格闘ゲームを遊び尽くしたsetzer氏が紡ぎあげる、音の世界を堪能しよう。



価格／3,150円（税込）
仕様　CD1枚
収録曲　36曲
発売元　ティームエンタテインメント
発売日／2012年1月25日

## 新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

| 仕様 | 発売日 | | 価格 | 収録曲 | 発売元 |
|---|---|---|---|---|---|
| iTunes | 配信中 | Groove Coaster Extended Play | 単曲150円／アルバム600円（いずれも税込） | 7曲 | タイトー（http://zuntata.jp/） |
| CD | 発売中 | [H.]1st Album | 3,150円（税込） | 16曲 | ウェーブマスター |
| CD | 発売中 | ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ 並木学WORKS　Vol.2～サンダードラゴン2～ | 2,625円（税込） | 17曲 | スーパースィープ |
| iTunes | 2011年12月28日 | TEKKEN 5 DARK RESURRECTION ORIGINAL SOUND TRACK | 単曲150円／アルバム1,200円（いずれも税込） | 35曲 | バンダイナムコゲームス（http://namcosounds.com/） |
| CD | 2011年12月28日 | タイトー レトロゲームミュージック コレクション4 ライディングヒーロークラスタ | 3,360円（税込） | 121曲 | ティームエンタテインメント |
| CD | 2012年1月25日 | カオスコード オリジナルサウンドトラック | 3,150円（税込） | 36曲 | ティームエンタテインメント |
| CD | 2012年1月25日 | 『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 4』オリジナルサウンドトラック | 3,300円（税込）※初回生産分のみ「オリジナルイラストパナパスポートカード」封入 | （CD2枚組） | ランティス |
| CD/DVD | 2012年初頭 | ゲームミュージックディスカバリーシリーズ 『メタルブラック&ガンフロンティア』PERFECT BOX | 予価8,400円（税込） | （CD／DVDほか） | スーパースィープ |

**more information**　ファミ通.comプレゼンツ スペシャルUSTREAM放送『ゲームミュージックナイト～[H.] vs ZUNTATA～』放送決定！　放送日時は2012年1月21日（土曜日）午後10時開始予定。番組の詳しい情報はZUNTATA、[H.]のホームページ、またはファミ通.comで随時お知らせしていくぞ。本コーナー「アーケードサウンド調査団」やアルカディアブログでも「調査」報告を掲載予定。乞うご期待！

# ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

## 2011年11月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

### 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門名 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | | | | | |
| ダライアスバースト アナザークロニクルEX フェイズ2 | アサルト Wゾーン | 236,052,200 | KENO | ALL O S W | 個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島) |
| | アサルト Xゾーン | 280,695,000 | プリン | ALL | 個人申請 ゲームスポット306(福岡) |
| | アサルト Yゾーン | 203,245,340 | アイビス@ション・クローリー勢 | ALL Q-U Y | 個人申請 ゲームギガAGS(福島) |
| | アサルト Zゾーン | 315,468,500 | プリン | ALL | 個人申請 サービスエリアイン高岡(富山) |
| | オリジン Vゾーン | 161,022,200 | みずちー@レンきゅんと夜逃げします | ALL O-R-V クソクせんせ1回転 | 個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟) |
| | オリジン Yゾーン | 142,689,020 | PAL | ALL Q-U-Y Yボス56倍 | 個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京) |
| | オリジン Zゾーン | 212,594,050 | PAL | ALL Q-U-Z | 個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京) |
| | ジェネシス Hゾーン | 210,605,000 | 烙@RYOさんありがとう! | ALL A-D-H ルーラー1回転 | 個人申請 タイトーステーション上越店(新潟) |
| | ジェネシス Iゾーン | 187,779,550 | みおかれん-AEE | ALL A-D-I ノーミス | 個人申請 アミューズメントパークNASA(長野) |
| | ジェネシス Jゾーン | 267,619,800 | ねこぴ | ALL C-F-J | 個人申請 AM PIA 川口店(埼玉) |
| | ジェネシス Kゾーン | 255,467,200 | ねこぴ | ALL C-F-K | 個人申請 AM PIA 川口店(埼玉) |
| | ジェネシス・Lゾーン | 243,697,260 | 地獄龍 H.S | ALL | つるまき(栃木) |
| | ジェネシス Xゾーン | 254,941,000 | プリン | ALL | 個人申請 サービスエリアイン高岡(富山) |
| | ジェネシス Zゾーン | 277,783,300 | WID | ALL | 個人申請 サービスエリアイン高岡(富山) |
| | セカンド Jゾーン | 207,065,950 | JMB-じゅくちょう | ALL C-F-J | 個人申請 ROUND1高松店(香川) |
| | セカンド Vゾーン | 162,624,850 | A.BOY | ALL | 個人申請 ニューヒカリ(大阪) |
| | セカンド Yゾーン | 139,200,810 | T³-CYR-ATS | ALL Q-U-Y | GAME 41(北海道) |
| | ネクスト Lゾーン | 220,532,220 | JMB-ひ | ALL C-G-L | つるまき(栃木) |
| | ネクスト Vゾーン | 195,182,900 | YUN@旭さんそろそろ100円お願します | ALL | 個人申請 タイトーステーション旭サンモール店(千葉) |
| | ネクスト Wゾーン | 223,271,600 | CAT@OOD(大出ねこ) | ALL P-S-W ノーミス | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| | ネクスト Xゾーン | 233,039,800 | KU@AKIBA | ALL P-S-X ノーミス | 個人申請 ラメゾンスタジアム803(東京) |
| | ネクスト Yゾーン | 188,472,530 | SU@ホントは出来る子\ネックスト/ | ALL Q-U-Y ノーミス | 個人申請 ルート408(茨城) |
| | ネクスト Zゾーン | 266,714,450 | JMB-ⓙ | ALL C-G-L | つるまき(栃木) |
| | フォーミュラ Vゾーン | 203,434,600 | YUN@ | ALL | 個人申請 PJC那珂店(茨城) |
| | フォーミュラ Wゾーン | 232,502,200 | SG. | ALL P-S-W ノーミス | 個人申請 ゲームパニック甲府(山梨) |
| | フォーミュラ Xゾーン | 230,966,400 | CAT@OOD(大出ねこ) | ALL ノーミス | 大久保アルファステーション(東京) |
| | フォーミュラ Xゾーン | 251,575,000 | SG. | ALL P-S-X ノーミス | 個人申請 ゲームパニック甲府(山梨) |
| | フォーミュラ Yゾーン | 190,188,120 | JJJ JAGI | ALL Q-U-Y | 個人申請 ゲームガレージ大宮店(埼玉) |
| | フォーミュラ Zゾーン | 273,611,200 | PCS | ALL Q-U-Z ノーミス | 個人申請 カプコサーカス新潟東店(新潟) |
| | レジェンド Vゾーン | 200,623,450 | YUN@ | ALL | 個人申請 PJC那珂店(茨城) |
| | レジェンド Wゾーン | 225,360,800 | CAT@OOD(大出ねこ) | ALL P-S W ノーミス | 個人申請 AM PIA 川口店(埼玉) |
| | レジェンド Xゾーン | 243,966,400 | CAT@OOD | ALL P-S-X | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| | レジェンド Yゾーン | 188,671,560 | ひしょん@ゆまちゃん結婚おめでとう | ALL Q-U Y ABC883枚ノーミス | 個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店(東京) |
| | レジェンド Zゾーン | 273,363,550 | 地獄龍 H.S | ALL | つるまき(栃木) |
| | 外伝 Hゾーン | 184,842,450 | VEG@安心と実績の3☆回☆転(チネ) | ALL内容的に先輩方からカチ込教まである | 個人申請 AM PIA 津田沼店(千葉) |
| | 外伝 Vゾーン | 179,854,850 | RAYS | ALL | タイトーステーション福岡天神(福岡) |
| | 外伝 Yゾーン | 175,434,410 | IRD-KNM | ALL Q-U-Y | つるまき(栃木) |
| | 外伝 Zゾーン | 250,867,600 | T³-TBC | ALL Q-U-Z | GAME 41(北海道) |
| ブレイブルー コンティニュアム シフトII Ver1.1 | アーケードモード | 7,256,995,521,800 | とのお仕様-F | ALL テイカー | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | スコアアタックモード | 7,253,382,970,000 | とのお仕様-Ⓔ | ALL ラグナ | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.07 | | 6,096,100 | 通りすかりのアミハさん | ALL ネコ・カオス 姫アリ | 個人申請 セカアリーナ浜大津(滋賀) |
| 鉄拳タッグトーナメント2 | | 4'20"56 | そうかパワー | ALL レイ・ボール | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| レッツゴーアイランド3D | | 432,900 | TOE | ALL 2P側 ステージ2は2-3を選択 | 個人申請 楽市楽座 [illegible]店(宮崎) |
| 新作 | | | | | |
| KOF SKY STAGE | 庵 | 27,471,430 | 三茶鮫 | 2周ALL 連付 道中2ミス | Game in えびせん(東京) |
| シューティングラブ。2007 | UNIT-3 | 24,362,980 | JMB-CYR-せたろ~ | ALL 5面1809万 | 個人申請 ゲームナポレオン(神奈川) |
| デススマイルズ | フォレット・峡谷有り | 642,768,827 | 太菱@番長黒往生2周ALL見たい! | ALL | マットマウスハートII(神奈川) |
| デススマイルズ メガブラックレーベル | ウインディア | 14,195,882,499 | YAD-DDI | ALL EX×2 5章以外LV999 | 個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫) |
| まもるクンは呪われてしまった! | ふるる | 879,146,450 | G M C .Z. | ALL 城26900コンボ | 個人申請 アミューズメントパーク ステップ(東京) |
| 星霜鋼機ストラニア | ストラニア・EXPERT | 16,427,470 | ZTT氏に感謝! AFOミシガン乗ります | ALL Sランク×6 1ミス | 個人申請 セガアリーナ浜大津(滋賀) |
| | ストラニア・HARD | 16,532,350 | もんちょこ@ペスター二人三脚 | ALL 7×S | 個人申請 ROUND1スタジアム宮崎店(宮崎) |
| | ストラニア・NORMAL | 15,736,160 | もんちょこ@ブロギア撤去 | ALL 5×6 | 個人申請 南宮崎駅前ゲームアーサ(宮崎) |
| | ハウアー・EXPERT | 18,230,340 | レベル固定の腕輪 | ALL 6S・1BAL時アーマー202P例、Bランクは6回 | 個人申請 タイトーステーション難波店(大阪) |
| 赤い刀 | 弐号機 | 454,324,700 | LON | ALL 残3.6 残ボム5 | 個人申請 アミパラ岡山店(岡山) |
| 怒首領蜂大復活 ver1.5 | タイプB・パワー 裏2周 | 1,110,937,033,835 | ユセミ@音楽ってマジ素晴らしいですよね! | ALL 残2 連付 | クッデイ21(東京) |
| | タイプB・ストロング 通常2周 | 840,913,056,923 | t2 | 表2周ALL 一番頑張りました。 | 個人申請 プレイアイシー(神奈川) |
| | タイプB・ストロング 裏2周 | 906,947,273,127 | t2 | 裏2周ALL 竹ヤリvsハワスタ勢 | 個人申請 プレイアイシー(神奈川) |
| | タイプC・ボム 通常2周 | 706,333,510,685 | t2 | 表2周ALL ドガク拳 | 個人申請 プレイアイシー(神奈川) |
| | タイプC・ストロング 通常2周 | 797,894,759,751 | t2 | 表2周ALL MYS氏に感謝&祝辞 | 個人申請 プレイアイシー(神奈川) |
| 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル | タイプC・ストロング | 1,042,449,475,511 | RIS | 点滅ALL ヒバチ撃破 | 個人申請 アミパラキャッスル(広島) |
| エスプガルーダII | タテハ | 994,516,645 | NIG@MIRAEDA | ALL 枠6 ライフ5 ハイパー100% | 個人申請 ミラクルドーム(広島) |
| レトロ | | | | | |
| 1941 | 2P | 18,418,600 | こいずみ&CNT! | ALL連付2P同時1P:9345400 2P:9073200 | Game in えびせん(東京) |
| アルカナハート FULL! | はぁと | 2,128,150 | J.サッキョイ | ALL 連同付 | えの木(高知) |
| | リリカ | 2,062,950 | ヘレティックさきお | ALL 連同付 | えの木(高知) |
| カイザーナックル | | 2,364,400 | アバパの 尖兵 AAZ | ALL 連同付 バーツ | えの木(高知) |
| ケツイ 絆地獄たち | 通常モード タイプA | 498,350,362 | SPS | ALL 1周2 83億 残7 ナム0 2 5開幕て消し | マットマウスハートII(神奈川) |
| ドラゴンブレイズ | ソニア | 3,889,200 | 三茶鮫 | 2周ALL 連付 | Game in えびせん(東京) |
| ナイトストライカー | Sゾーン | 92,952,500 | JMB なかつひ | ALL ALLパシフィスト | 個人申請 ゲームナポレオン(神奈川) |
| | Tゾーン | 91,552,050 | HOLiNO | ALL | 個人申請 トライアミューズメントタワー(東京) |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | セビウスオリジナル | 1,600,720 | L B氏 ひろりん氏 地獄龍H.S氏に超感謝 | ALL SP×4 | 個人申請 ゲームナポレオン(神奈川) |
| の~コネパズル たころん | ひとりであそぶ | 1,329,734,379 | UMC(まじょっこ ふなっこ) | ALL タコファイター ダイヤ×3 | 個人申請 トライアミューズメントタワー(東京) |
| バトルガレッガ | グラスホッパー | 15,530,550 | JXX-KMB | ALL 連付 鳥123万 | 個人申請 NOVAステーション(愛知) |
| バトルサーキット | キャプテンシルバー | 39,275,300 | つながりません。G.M.C.DUO㊥ | ALL 連同付 残0 6880G | 個人申請 パンパン梅光園(福岡) |
| ファイトフィーバー | | 863,100 | みここ.日ver | ALL ダンカー P×5連付 | 個人申請 ハイテクランドセカミスト2(大阪) |
| ブロックアウト | | R.92 | SAL | 20面スタート F920 461707pts | Game in えびせん(東京) |
| 首領蜂 | Cタイプ | 58,083,890 | JMB-りゅう | 2周ALL | Game in えびせん(東京) |
| 美少女戦士セーラームーン | ヴィーナス | 2,223,700 | ユセミ@美奈子へ:愛の力って大事だよね! | ALL 連付 | クッデイ21(東京) |
| 魔法大作戦 | ボーンナム | 3,881,550 | Kzı-Ltk-Rpp | 全2周クリア A連付 | 個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫) |

**次回集計**

●次回の集計(アルカディア141号)は2012年1月15日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は1月18日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

## GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『ダライアスバーストEX フェイズ2』で追加された新機体は『Gダライアス』をモチーフとしたジェネシス。この機体の稼ぎのキモはサポートオプションを敵にぶつけて止めを刺すと5倍の倍率がかかる点。サポートオプションの耐久力は限られているので中型機やボスのパーツを壊れる寸前まで撃ちこみ調整した上で、なおかつ敵に接近しなければなりません。このため、極まった稼ぎになるほどプレイに必要な技術力もうなぎ上りになるという、非常にテクニカルな機体となっています。

また、難度が上がったことで意外な恩恵を受けた機体が外伝です。敵の数が増えた分、ゲージの回収率が異常に上がり、ブラックホールボンバーを撃った次の瞬間にまたゲージ満タンになっているなど、ステージ道中でかなりの回数ブラックホールボンバーを撃てるようになっています。

新コースを順番に見ていくと、Vゾーンは道中、ボスともに前作のHゾーンに似た構成。Vゾーンボスのゴールデンルーラーは回転攻撃が1～3回転の間でランダムで、これによってタイムボーナスが変動するため、運要素の強い敵でしたが、その特徴も同じという点から、またもやプレイヤー泣かせな存在になりそうです。

P、Sゾーンを経由するW、Xゾーンは1面であるPゾーンの難度が高く、苦戦を強いられる模様。なおXゾーンの新ボス・赤烏賊ドレッドフルウィップは足のパーツが12個と多く、これを高倍率で破壊するのがどの機体でも重要となります。ちなみにフォーミュラでトップの「SG.」氏はゲージの回収率やS、Xゾーンのブロックとの相性を考え、ショットのパワーアップを、意図的にレーザーの段階で止めているようです。

Wゾーンは道中の難度が低く、ボスのデュアルスピンもパーツなどが無いのでスコア的には煮詰まるのが早いルートといえます。

そしてQ、Uゾーンを経由するY、Zゾーンは茶亀スラッシュシェルの即効破壊が決め手になるYゾーンと、鯨の亜種ボスであるG.T.V.が最後に控える一番人気のZゾーンともに混戦模様。Zゾーン道中で出現する敵の数は段違いに多く、配置も嫌らしいので稼ぎも一筋縄ではいかないようです。Qボスのダークフレイムは通常バースト機では開幕から設置バーストをパーツにめり込ませてダメージを与え、2個は64倍、残りをカウンター96倍で破壊して本体にとどめを刺しているとのこと。

Uゾーンは画面の左右から現れる魚群の処理が大きなポイント。ちなみにEX面での通常バースト機はステージ道中でカウンターした後に、そのままボスまでカウンターを維持できる場面が多く、移動速度による恩恵を旧ステージに比べて受けやすくなっています。どのルートもフォーミュラのスコアが頭一つ抜き出ているのはそのためです。

Zゾーンは特に中ボスのオトシゴ近辺の物量攻撃が激しく厳しい場面ですが、すでにこの締め切り時点でオトシゴ本体とパーツに倍率をかけて破壊したスコアが出てきています。これについては驚異としか言いようがありません。

集計部門数が非常に多く、多くの新規プレイヤーが稼ぎ戦線に参入してきている本タイトルですが、今後しばらく注目の的になるのではないでしょうか。

■『怒首領蜂大復活Ver1.5』にて、一気に通常2周部門を更新してきたt2氏ですが、どの機体でも2周目3面ボスでの稼ぎを導入したことが今回の更新につながっています。ただし、点効率は大幅に上がった分、それに比例して難度もかなり高くなったようです。また、2周目5面道中の難しい場所2カ所でハイパーを使って安全に突破しているなどの工夫も見られます。今後は2周目でより積極的に高いスコアを狙うとのコメント付きでしたので、さらなる更新に期待しましょう。

■『ナイトストライカー』は最終面の分岐までは同じルートを通るS、Tゾーンのスコアが同時に更新されています。実は両部門とも2名のプレイヤーから申請があったのですが、どちらのプレイヤーも両部門を更新しており、僅差で1部門ずつ分け合うという面白い形になっています。ボス前までより多くのザコ敵を誘導できるようになり点数が上がったそうです。なお、申請用紙には「1フレーム160点（走行点）の重みを分からされました」とコメントがありました。

■『エスプガルーダⅡ』（タテハ）は、ついに大台の10億点直前まで到達。アゲハに続き、こちらも大台突破となるか。次回の申請が楽しみなタイトルです。

**■お詫びと訂正：**

前回集計時点で、以下のスコアが集計からもれていました。
「ダライアスバーストアナザークロニクルEX／アサルトLゾーン／252,649,740／地獄龍-H.S／ALL／つるまき（栃木）」、「ダライアスバーストアナザークロニクルEX／外伝Iゾーン／183,250,800／IRD-KNM／ALL／つるまき（栃木）」
また、同作の集計開始前部門（オリジナルEX）のスコアが誤って掲載されてしまいました。

関係者各位にここにお詫びするとともに、訂正いたします。

告知
### メールアドレス変更のお知らせ

12月30日から、お問い合わせ用のメールアドレスが以下のものに変更になります。従来のアドレスは使用できなくなりますので、送信の際はお間違えないよう、ご確認お願いいたします。FAX番号ほか、問い合わせ方法などに変更はありません。従来通り、件名には必ず「ハイスコアについての質問」とご記入下さい。

●新アドレス
hi_score2012@arcadiamagazine.com

告知
### ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2012@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

### 新たに追加・変更されるルール

**AQUAPAZZA ver.1.5A**

旧バージョンの集計を打ち切り、本バージョンで新たに集計を開始します。部門は前バージョン同様、【スコア】単一部門です。
[工場出荷設定：前バージョンからの変更はありません。]

**デモンブライド アディショナルゲイン**

以前にex-BOARDでリリースされた『デモンブライド』と合同集計とします。ルールに変更はありません。
[工場出荷設定：前バージョンからの変更はありません。]

### ハイスコア通信

**●大久保アルファステーション（東京）**
今月もダラバー ACのスコアラーが熱かったです。個人的にはATSさんのテンションの上げ方がとても面白かったです。

**●大久保アルファステーション（東京）**
シリーズ最新作『ワールドサッカーウィニングイレヴン2012』を3Fに入荷しました。全台に家庭用コントローラが常設されています。家庭用プレイヤーの方もぜひ試しください。

**●えの木（高知）**
2億円の『鉄拳vsVF』を3億点ベルマークで購入。ハーネス（JAMMA）を逆差しでショートして水ぶっかけたら爆発したので、この号が出るころには飛び降りてコンクリの上で冷たくなってる。

**注意事項**
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

# ちょっとゲーセンいってくるわ！

第30回

**12月5日に初の配信が開始された「月刊アルカディア」電子版@BOOK☆WALKER。結構売れたようですが、そうそう景気のいい話にはならないようで――。**

## 「アルカディア」電子版、結構売れたけど（今のところ、まだまだです）

先月に引き続き、今月も電子書籍の話題を。

BOOK☆WALKERでの「月刊アルカディア」電子版、初回配信号を記念価格85円で配信開始したのでした。

普段の読者の皆様とは異なる層に手に取っていただいたようで、事前の想定は大きく外れなかったように思います。結果として現在の電子書籍市場の中では売れた方でしたが、85円にしてもメチャメチャ売れるということはないということも確認できました。

1月6日配信予定の当月号含め、当面の定価としている500円にした後、どんなことになるのか予断を許しませんが、これを1年あるいは数年かけて、経費の持ち出しにならないところまで持っていくのが当面の目標となるでしょうか。

成長市場である電子書籍市場ですが、それと事業として成立するかどうかは別問題で、今のところ「成長市場に参入している」という事実だけが心の拠り所です。

電子書籍として真に読者の方々に受け入れられるものにするにはお金をかけないとできませんが、今の市場規模だと、費用を最小限にとどめ、結構売れたと言われる実績が出たとしても意味のある利益が出ません。

これではお金がかけられないので電子書籍として最適化されたアルカディアができないという堂々巡りになってしまいます。電子書籍が意味を成してくるのは、本作りの作業工程を丸ごとワンソースマルチユースに適したものに切り替えた後からでしょうね。

DTPに切り替わり始めた15年前の混濁以上のものが、出版業界を待ち構えています。

記念すべき電子版の1号を送り出した後で電子書籍のメリットというものを再考してみたのですが、一つには書店空白地域の穴埋めというものが挙げられるかと思います。

出版の大不況が叫ばれる中、書店の閉店が相次いでおり、コンビニに入るでもないアルカディアの入手が難しい地域があります。Twitterでの反響を読ませていただいていると、やはりそうしたシチュエーションにある方が購入されている例があるようです。

もう一つ挙げるとすれば、地域差が無くなることでしょうか。本誌は全国誌で、毎月30日を発売日と設定しています。しかし、これは全国一律ではなく、東京から離れた場所ではその分入荷が遅くなり、タイムラグが発生しているのが現状です。

電子書籍はその地域の垣根を越える翼を与えてくれるわけですが、この点においては現状電子版のメリットにはできないでおります。紙と同時発売にすることも不可能ではないのですが、やはりそこにもお金や先述のワークフローが絡んでくるので、一筋縄ではいきません。今後の課題とさせてください。

本誌はこうした取り組みを通し、読者の皆様のお役に立ちたいと思っております。ぜひ、これからもご愛顧お願い致します。


**杉田 哲朗**

本誌編集長。電子書籍端末を買いまくるも、ビジネス的には半信半疑というスタンス。理想の電子書籍端末を求めて、今日も衝動買いは続く。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

# COLOPHON —奥付—

## EDITOR's NOTE

●11月までFinal半袖半パンerの一人として粘っていましたが、さすがに12月の声を待たずに脱落。こうなると、ゲームをやる手がかじかんで勝率が落ちてきて、忸怩たるものがありますな（それは相手も同じ）。そこで提案なのですが、筐体に手コタツを装備するのはどうでしょう？（杉田）

●今月の休みの日は『ボーダーブレイク』のイベント「大撃破カーニバル」に参加しまくりました。残念ながら最後のパーツまで解放されませんでしたが、全国のプレイヤーと共同でスコアを積んでいくというのは面白いですね。ぜひ、第二回開催希望です！ そして、個人報酬でゲットした少年の服を見て鼻血出そうになりました。（ムラズミ）

●pop'n musicは20作目という節目を迎え、今月は巻頭特集に！ 読みごたえ抜群なので、感想待ってマス。あと、アルカディア電子版がしれーっと始まってマス。本誌を持ち歩かずとも仕事になるので、まずは俺得でした。初号は85円なので試してみてちょ。（表紙のニャミは家宝にしたいしもでん）

●今年はこのアルカディア編集部に入っていろいろな経験を積ませてもらいました。まだまだ未熟者ですが、今後も自分の記事に目を通していただければと思います。さて、そろそろ年末の戦争に向けて準備しないと（笑）。みなさん、来年もどうかよいお年を〜。（ogata）

●2月号とはいうものの、作っているのは師走。皆さんも名前くらいは聞いたことあるはずの「年末進行」と格闘中。この本が出るころはちょうど年末だけど、みんな狩りばっかしてないでゲーセン行こうぜ！ ま、お前が言うなって話だけど。それではよいお年を!!（寒さに弱い不惑のitakyo）

●祝!! ポップンミュージックシリーズ20作品到達!! を記念してポップン特集を組んでみました。システム開発の方やサウンドコンポーザーの方々のポップン愛に負けず、ユーザーさんたちも盛り上げていきたいですね。来年も楽しいBEMANIライフを送るために頑張ります。よいお年を!!（ハナダ）

●ついに『アクアパッツァ』で猪名川由宇爆誕！ 編集部に訪れるライターどもに「猪名川由宇って松Dさんの彼女なんでしょ?」と冷やかされるが、奴らは全く分かってない。猪名川由宇は彼女などという存在ではなく、あえて言おう、教祖であると！ だから恐れ多くて触れないの。（冬服じゃなくて残念な松D）

●数ある格ゲーの中でも最近気になるのが『ブレイブルー』。OPの飛蘭"蒼穹の光"をがGOD！ ライブ厨としては"ぶるふぇす"での生歌に期待がかかる！ 最近一押し……一億押しぐらいしている麻生夏子ちゃんを起用した新作の登場を待ち望んでます。きゅーきゅー！（ID：ilpkenchanことケンちゃん）

●今月の『スパⅣ AE』特集、少し趣を変えて「超入門」企画を展開しましたが、いかがでしたか？ なお、イラストを担当してくれたトンピーさんはお絵描きとC.ヴァイパーが得意な有名プレイヤーさんなのです。次回は攻略を（おい）。『スパⅣ』界って実に多彩な方々が集まってますNE！（ヤエ）

●今月は『パワーアップヒーローズ』の記事にて、人類の夢・「リアルに体を動かして遊ぶ格ゲー」がいち早く体感できて感無量です！ このシステム、ゲーセンでも左右の手足の入力に対応した『鉄拳』なんて感じで採用できませんかね？ ファランとか使うと足つりそうですが（汗）。（ちくわ）

●「阿修羅への道」取材&DVDムック仕込みからの年末進行『ポップン20』特集と、いろいろなモノがリミッター解除仕様だった今月もなんとか無事に終わりました。リミッター解除ということで防御力がダウンし、行動するたびにHPが減少して今やミリ残りですが、自分の家宝が「富士茄子」だと信じて突き進むのみです！（シンドウ）

●いまさらだけど、家庭用でガンダムEXVSにはまりました（笑）。さすがに前シリーズからのブランクが長過ぎて悪戦苦闘。そして、いつの間にか800戦近くプレイしております。ぼちぼちゲーセンへ繰り出し『戦国大戦』に『LoV Re:2』をやらねば。そして仕事……時間が足りない（笑）。（age）


## STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順） age／飛鳥／一姫二クマ太郎／ウメハラ／OYZ／風のヒューイ／極限堂／げっつ☆先生／ケンちゃん／cw／C・LAN（トリスター）／JOKER／スズキド／すてき／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／伝説のオタク／とき／はと／ハナダ／ハメコ。／藤野俊昭／松浦 恵介／マンモス丸谷／モリカワ／ユウ／よるよる
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順） Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順） 天野シロ／IKa／今井神／神坂公平／木末春人／幸宮チノ／トンピー／ワンカップP
■業務部 榛本 義之／中井 優一／岡 寛之
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一／中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子


### 『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

### 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

**■電話でのお問い合わせ先**
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00〜17:00）

**■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス**
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

# NOTICE —次号予告—

to the reader

**次号の特集は**

※内容は予告無く変更になる場合があります。

**スパⅣの基礎から最新攻略まで幅広くお届け！**

## SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION Ver.2012

**新バージョンの情報満載！**

## LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜

**そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！**

**ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ、戦国大戦、BEAT MAXIMUM、スティールクロニクル ほか**

**NEXT NUMBER 2012年3月号は**

## 2012年1月30日（月）発売予定 定価980円（税込）

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag


月刊アルカディア2月号［No.141］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.141
第13巻 第2号 通巻第141号 平成22年12月27日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-02
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3


## 挙動




# CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

### メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■読者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

### 郵送でのあて先

**102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部（各コーナー）係**

各コーナーへの投稿締め切り

**4月号/1月16日（月）必着**
**5月号/2月16日（木）必着**
**6月号/3月16日（金）必着**

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

**アンケートはがきの書き方**
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

# ARCADIA No.141

## アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A1.**

| 面白かった記事 | | 理由 |
|---|---|---|
| 番号 | | |
| 番号 | | |
| 番号 | | |

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A2.**

| 期待はずれだった記事 | | 理由 |
|---|---|---|
| 番号 | | |
| 番号 | | |
| 番号 | | |

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

**A3.**

| 番号 |
|---|
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

**A4.** □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5.『機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST』をどこで知りましたか?

**A5.** □ARCADIA □ファミ通 □友人から聞いた □ネットで見た

その他〔 〕

Q6.『機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST』をプレイされる予定はありますか?

**A6.** □ある □ない

その理由〔 〕

Q7.「一つのゲームにページを多く割く」、「多くのゲームを少しずつ掲載」どちらを希望しますか?

**A7.** □一つに多く割く □多くのゲームを掲載

Q8. 今、一番読みたいゲームの記事は何ですか?

**A8.** ゲーム名〔 〕

Q9. 2011年に最も遊んだタイトルを教えてください。

**A9.** 〔 〕

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

**A10.** 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

**アンケートにご協力ありがとうございました!**

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8790

483

（受取人）
**(株)エンターブレイン**
東京都千代田区三番町6-1

**ARCADIA 編集部**

アルカディア No.141 アンケート係

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 職業 | プレゼント番号 |
|---|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | | ※ |
| 生年月日 | 西暦　年　月　日 | 電話　（　） | | | |
| 住所 | □□□-□□□□　都道府県　市郡区 | | | | |

※プレゼント番号は 001 ページ参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

**A11.** □書店 □雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

**A12.**

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

**A13.** □Wii　□3DS　□DS(Lite、i、LL)　□PSP　□PS3　□Xbox360　□PSVita
□そのほか〔　　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

**A14.** □YES □NO
最近購入したタイトル〔　　〕

# アルカディ屋

**ebten** エビテン **ゲーム系グッズ通販専門店!**

**今月の読者割引番号コード**
**719956**
有効期限:2012年1月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

## プロデューサーさん、今度はEdyカードですよ!



※上段がEdyカード、下2枚が生写真ですが、スケールは異なります。

**●アイドルマスター Edyカード**
商品コード:122801
販売価格:各**2,600円**[税込]

■種類:①春香、響、美希/②千早、真、貴音/③雪歩、やよい、真美/④亜美、伊織、あずさ、律子
※それぞれ対象アイドルの宣材生写真2枚(裏にはサイン入り)とフォトスタンドセット付き。フォトスタンド↓は共通です。

うっうー! アイドルマスターのEdyカードが、4種類登場です!! しかもこのカード、「バナパスポートカード」にも対応してるので、ゲームセンターでも使える、とってもとってもお得なカードなんですよー! ああ、お得っていい響きですよね~。



※2011年12月時点の「バナパスポートカード」対応タイトルは、次の5タイトル→『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 4』、『太鼓の達人(バナパス対応版)』、『鉄拳TAG2』、『機動戦士ガンダム 戦場の絆』、『DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル』。

©窪岡俊之 ©NBGI

## 布団も着る時代になった!?





**●ヒューマノイドスリーピングバック**
商品コード:122802
販売価格:各**7,800円**[税込]
読者割引対象 **-200円**

■カラー:①ベージュ×ブラウン/②ブラック×オレンジ/③ピンク×パープル/④ブラウン×グリーン/⑤ターコイズブルー×ブラック



着ながら自由に動ける人型寝袋。手先は開閉可能なので、寝落ちゲーマーにも最適!? 会社での泊まりにも最適かと。



## nanoblockの新たな可能性!



■カラー:
①イエロー
②レッド
③グリーン
④ピンク
⑤ブラウン
⑥ブラック



**● nanoblock iPod-speaker**
商品コード:122803
販売価格:各**7,854円**[税込]
読者割引対象 **-200円**

大人向けのミニサイズブロック「nanoblock」とiPodスピーカーのコラボ製品が登場! 「nanoblock」と同規格の天板が施されているので、好きなようにデコレるスピーカーなのだ!! 色は6色が用意されており、オマケに「nanoblock」の人形が1体ランダムで封入されているのだ。

ほかにも商品を多数ご用意!
詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード[手数料なし] JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い[手数料アリ] 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。




Printed in Japan 凸版印刷


雑誌 11447-02

4910114470223
00933

月刊アルカディア
ARCADIA
Feb. No.141
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3